124個の番組を収録！ 遊びまくりのCD-ROM付き!!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

TECH CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］
CD-ROM ENTERTAINMENT MAGAZINE

PlayStation

10月号
1997.October

CD-ROM付き 定価980円

124

体験版12本+ムービー7本+セーブデータ13本+オリジナル番組6本
個の体験版&データをCD-ROMに満載!!

『トゥームレイダー2』:©1997 CORE DESIGN LIMITED
©1998 Victor Interactive Software,Inc.
『フロントミッション セカンド』:©1997 スクウェア

本邦初公開! 2大最新映像収録!!

待望の超絶3Dアドベンチャー!!
『トゥームレイダー2』

日本ではナムコが発売!! 痛快レーシングゲーム!
『マイクロマシンV3』(海外版)

体験版12本収録!!

1. リンダキューブ アゲイン
2. My Dream ～ON AIRが待てなくて～
3. マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達- アナザーストーリー
4. 栄光のセントアンドリュース
5. ラグナキュール
6. Carnage Heart EZ
7. レシプロヒート5000
8. ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～
9. Stressless Lesson：LesLes ～れすれす～
10. ばすてるみゅーず
11. どきどきシャッターチャンス★ ～恋のパズルを組み立てて♥～
12. フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～

本誌特集
発売直前！これで遊び方はバッチリ!!
『完全掌握!! フロントミッション セカンド』

ASCII

―この撮影の後、お肉持って帰りましたよね、林さん。
林「予期せぬ攻撃。しかしひるまない。あなたもその日ズル休みして海に行ってたじゃない。会社に知れると・・・」
―よし、この話はやめ。
林「やめ」
―そういえば『ブレス オブ ファイア Ⅲ』のカプコンさんから林さんあてに手紙が来てましたよ。
林「ラブレターね」
―なんで?
林「読んでみて」
―「こんにちは桑元です。突然やねんけど『ブレスⅢ』の主人公の名前はリュウっちゅうねん。竜に変身するからやで。ちなみにサブキャラの名前がトラさんで虎に変身するとか、近所に住んでる熊五郎さんがここぞというときに熊に変身するなんて話はないで」だって。
林「複雑な愛の表現ね」
―「ズブロ火山に登場するモンスター『ラーバビースト』は炎属性のモンスターやで。炎系の攻撃を加えたらツヨなるから、そうやってから倒すと経験値がたくさんもらえるで。それから『釣りモード』の時、ボタンを連打したら仕掛けを遠くまで飛ばせるねん。ワシなんかあまりに連打しすぎて魚を釣るつもりがタコができてしもうたんや。はっはっは。ほな、さいなら」終わり。
林「シャイね。桑にゃん」
―なんで?
林「他に何か書いてない?」
―「追伸。途中で登場する『ヌイグルミ』が動かへんのは、何を隠そうぬいぐるみやからや」何これ?
林「わかりました。高浜君とは別れます」
―・・・まあいいや。で、他に林さんが知ってる『ブレスⅢ』の情報は無いんですか?
林「似たところでプレイステーション・クラブ・フェスティバルの話があるわ」
―似てない。
林「ユーザーの皆さんに、この冬からジャンジャン出てくる新作ソフトを存分に楽しんでもらおーってイベントなのよ。実際に遊べる試遊台はなんと300台以上。全国5ヶ所で11月から12月にかけて開催します。誰よりも早く新作ソフトに触れるチャンス。入場料タダだし、こりゃ行かなきゃソンでしょ。
―ソンです。じゃあ話を戻しましょう。
林「戻しましょう。『グランツーリスモ』についてね」
―違う。
林「あれは凄いわよ。もうグラフィックから動きからシステムから何もかも凄いわけよ。実際のメーカーのクルマが出てるしね。クルマのテカりとか質感までこだわりまくった1本。この先一番メジャーなレースゲームになるわね。11月発売。こりゃ買わなきゃソンでしょ」
―ソンです。
ちなみに『ブレス オブ ファイア Ⅲ』は大人気RPGシリーズの第3弾。ドラマティックなストーリーや派手な魔法、好評の『釣り』をはじめサブゲームも満載で存分に楽しめるぞ。SCEと桑にゃんイチ押しの1本。買うてな。

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00~17:00、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! ―→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

ステハニー★林からのお★知★らせスペシャル

ぶ～。今回はプレイステーション・クラブからのホットなお知らせでございます。とっておきの情報は4つ。

1 「プレイステーション・クラブ フェスティバル'97」の開催が決定したのよ～～～～～～～～～～～～～～ん。

開催地は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の全国5ヶ所、時期は11月から12月。この冬からザクザク登場する話題の新作ソフトが誰よりも早く体験できるイベントなのよ。会員の皆さんへの特典山盛り、しかも入場料はタダ。楽しいぞ。入場方法とか詳細はまだナイショ。次号の月報でお知らせしますぅ。

2 プレプレvol.9はX'masプレゼントスペシャルCD-ROMがついて2枚組！

なんと、12月発行予定のプレプレvol.9には約1,000タイトルの情報が入ったCD-ROM版総合カタログがついてくる！ハッキリ言って役に立ちます。でもうれしいからといって1,000タイトル全部買うと破産しちゃうぞ！

3 プレプレが年6回発行に！

これまで年4回の発行だったプレプレが、'98年2月から年6回の隔月発行になります！入れたい情報があまりに多くなってきたので年4回じゃ足りなくなったのね。プレプレつくってる人たちも「また徹夜が増えるじゃないかぁ」と言いながら涙ながらに喜んでます。

4 入金手続がさらに便利に！

これまでの「銀行か郵便局」だった年会費の入金窓口が、この9月から「郵便局かコンビニ」に変更されました。ちょっと出かけたついでに入金、てな感じで便利、便利。

＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報が誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、話題のソフトの体験デモ、ムービーデモが見られるという特権つき。しかも人気ソフトの最強データが手には入ったりもするよ。ちなみにプレイステーション・クラブでは「プレプレ」発行だけでなく、会員だけの企画もバシバシやってます。年会費は5,800円。こりゃ、入らないとソンしますぜ、だんな。

＊上の情報に関するお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局までね。
TEL:03－3266－7830（10:00～17:00、土、日、祝日は休業）

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

竜に変身するとめちゃくちゃ強くなるよ。

ブレス オブ ファイア Ⅲ
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

風に乗って空を漂うういい気持ちゲーム。

風のノータム
レジャーシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク

腹の底にズドンと来る迫力の格闘！

FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
スポーツ・格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エクシング

選ぶキャラによって全然違う走りになるぞ。

ポルシェチャレンジ
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

心ゆくまでバイオをしゃぶり尽くそう。

バイオ ハザード ディレクターズカット
サバイバルホラー
標準価格4,800円（税抜）CD2枚組
9月25日発売
（株）カプコン

友達と対戦バトルもできるRPGだ。

ラグナキュール
RPG・メモリーカード・バトル・システム
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売予定
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント

フツーじゃない。ちょっとやばめのRPG。

リンダキューブ アゲイン
サイコスリラー＋ハンティングRPG
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

PlayStation™
絶賛発売中
標準価格19,800円
（税抜）
SCPH-5500

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 by Artdink © Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reseaved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©XING 1997/DAFT 協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CD-ROMソフトの遊び方は26～53ページと、96ページからのマニュアルページをご覧ください。

NewSoft

遊んで実感する体験版!! NewSoft

名作ふたたび!! オトナなキミに贈る惑星脱出RPG
『リンダキューブ アゲイン 26』
/ソニー・コンピュータエンタテインメント

声優のタマゴ8人を見守る記者シミュレーション!
『My Dream ～ON AIRが待てなくて～ 30』/日本クリエイト

あのコースでプレーできる! 痛快ゴルフシミュレーション
『栄光のセントアンドリュース 34』/小学館プロダクション

目を見張る3Dワールド! 歩くことさえ楽しいRPG
『ラグナキュール 38』/ソニー・ミュージックエンタテインメント

遊びやすく進化した思考バトルシミュレーション
『Carnage Heart EZ 40』/アートディンク

大空を駆け巡るハイスピード3Dエアレース
『レシプロヒート5000 42』/エクシング

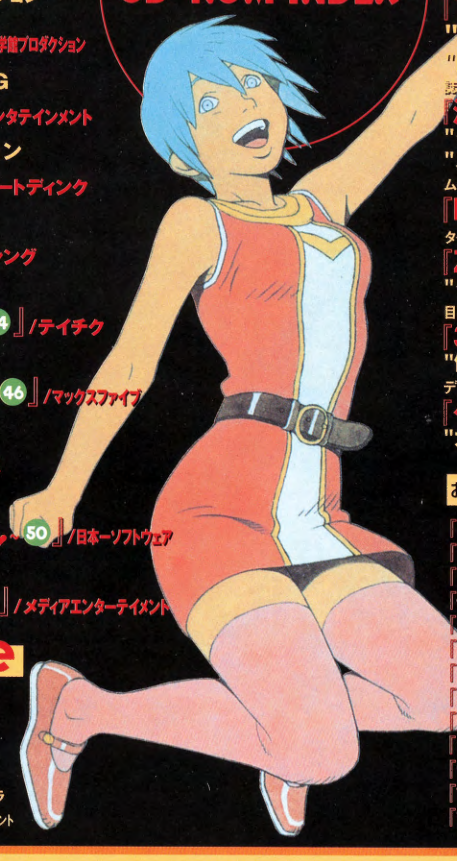
フィッシングの醍醐味をそのままに!
『ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～ 44』/テイチク

恋愛成就なるか!? 新感覚パズルゲーム
『Stressless Lesson:LesLes ～れすれす～ 46』/マックスファイブ

耳にも楽しいサウンドアクションパズル
『ぱすてるみゅーず 48』/ソフトオフィス

パズルで勝負! 撮影の腕で勝負!!
『どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥～ 50』/日本一ソフトウェア

名DJ目ざしてトーク番組に挑戦!
『フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～ 52』/メディアエンターテイメント



TECH PlayStation 1997-10
CD-ROM INDEX

見て聴いて知る最新ゲーム映像 Movie

『火竜娘 -柳 判官- -高 悠環-』/ガスト
『サイドワインダー2』/アスミック
『タクティクスオウガ』/アートディンク
『トラ!トラ!トラ!』/ネクサスインターラクト
『B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～』/アクセラ
『攻殻機動隊 テレビコマーシャル』/ソニー・コンピュータエンタテインメント

丸数字は関連記事のページ数です

○読者の皆様へ

本CD-ROMは開発中のソフトをもとに作られた体験版を含んでおり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合を生じる可能性があります。このため万が一誤動作などを起こしても、ディスクのお取り替えはできませんので、ご了承ください。

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組 TECH Original

テックオリジナルシナリオで連載開始!
『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達- アナザーストーリー 56』

E3でゲットした注目ソフトの最新映像を収録
『TECH NEWS』
"TOMB RAIDER2"
"MicroMachinesV3"

誌面連動、アクションゲーム連載
『海腹川背・旬 テクニック講座 65』
"タイムアタックデータ"
"スーパープレー セーブデータ"

ムービーで理解する海底攻略の"HOW TO"
『DEEP SEA ADVENTURE 攻略ムービー』/タカラ

タイトーサウンドチームのニューアレンジ曲を収録
『ZUNTATA SOUND ROOM 63』
"ダライアス THE OMNIBUS ～世代～"/タイトー

目ざせ、シューティングづくりのエキスパート!!
『3Dシューティングツクール特別講座』
"優秀投稿作品使用サンプルデータ"

デジタルと誌面を連動させた読者参加ゲーム大会
『ゲーマーズコロシアム 64』
"カルネージハート"大会優秀者セーブデータ

お楽しみのメモリーカード用セーブデータ GameData

『アークザラッドⅡ モンスター12匹が仲間』/ソニー・コンピュータエンタテインメント
『KING'S FIELD Ⅱ 全アイテム所有&高レベル』/フロム・ソフトウェア
『KING'S FIELD Ⅲ 全アイテム所有&高レベル』/フロム・ソフトウェア
『くるくるぱにっく ボスキャラ使用可能、エンディング鑑賞可能、別ルールプレー可能』/クールキッズ
『クロックタワー2 全エンディング鑑賞可能』/ヒューマン
『甲子園V 投手スーパーモーション』/廃法株式会社
『SANKYO FEVER 実機シミュレーション 隠し台プレー可能』/TEN研究所
『週刊プロレス監修 プロレス戦国伝 黎明時代のプロレスラーを現代で使用可能』/ケイエスエス
『スリートファイター EX plus α 全キャラ使用可能&ボーナスステージプレー可能』/カプコン
『ソウルエッジ 全キャラ&全武器使用可能』/ナムコ
『トバル2 全キャラ使用可能』/スクウェア
『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達- 強力モンスタースタートから使用可能』/東芝EMI
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ 上級者向け難題満載』/ガスト

⚠"PlayStation" 専用ソフト使用上のご注意

⚠使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。 海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用下さい。●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。 またシール等を貼付けたり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。 その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。●なお、このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている場合があります。

⚠健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。また、ソフトに含まれるプログラム等著作物を無断で解析、複製することを禁止します。

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

For Japan Only　プレイヤー 1～2人　メモリーカード 1～8ブロック

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

COMPACT disc

TECH PlayStation 1997-10

CONTENTS

4 CD-ROM INDEX

7 CONTENTS

12 発売直前! 遊び方はもう完璧!!
特集 完全掌握! 『フロントミッション セカンド』

20 アッツアツの新作速報!
PS HOT NEWS
『チョコボの不思議なダンジョン』／スクウェア◎『ワールド ネバーランド』、『オーバーブラッド2』／リバーヒルソフト◎『風のノータム』／アートディンク『熱砂の惑星』／伊藤忠商事

40 新作ソフトを徹底紹介!!
NewSoft PerfectGuide
◎『リンダキューブ アゲイン』
◎『My Dream ～ON AIRが待てなくて～』
◎『栄光のセントアンドリュース』
◎『火竜娘 -柳 判官- -高 悠環-』
◎『ラグナキュール』
◎『Carnage Heart EZ』
◎『レシプロヒート5000』
◎『ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～』
◎『Stressless Lesson:LesLes ～れすれす～』
◎『ぱすてるみゅーず』
◎『どきどきシャッターチャンス★ ～恋のパズルを組み立てて♥～』
◎『フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～』

54 ゲームをもっともっと楽しもう!!
TECH GAME PROJECT
『ゲーマーズコロシアム』◎『マスモン完全制覇への道』
『Formula1 97 タイムアタックコンテスト』◎『すきっちコナミ』◎『カプ魂!!』
『namcoにくびったけ!!』◎『ZUNTATA SOUND ROOM』◎
『武士道を極める』◎『海腹川背・旬 テクニック講座』◎『トゥームレイダー2』
『NOëL ラ・ネージュ』◎『メビウスリンク3D』

69 『テップレ』編集部と読者をつなぐ PSプレビュー

72 コミックで楽しむゲームレビュー
TECH PlayStation COMiC REViEW
『同級生2』／柿桂、大橋薫
『タイムクライシス』／MEIMU、ひふみ

76 ほかじゃ読めない業界各位によるコラム集
時にはデジタルなお話を…
北久保弘之、近藤敏信、杉山一郎、桝田省治、すぎやま現象、南原 順、OGR(ZUNTATA)、浅田葉子

80 **CD-ROMマニュアル**
『Movie』◎『GameData』
『Original』

84 インフォメーション& NewSoft発売スケジュール

86 END SECTOR

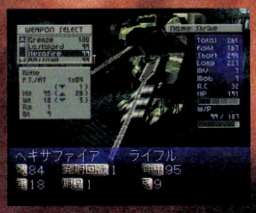
TECH PlayStation
テック・プレイステーション・10月号

1997年10月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

TECH PlayStation MAGAZINE COPYRIGHTS ©1997 by ASCII CORPORATION.
本誌記事の無断転載を禁じます。法律で定められた場合を除き、本誌からの無断コピーを禁じます。

『リンダキューブ アゲイン』:©Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics Ltd.
『フロントミッション セカンド』:©1997 スクウェア

このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。



ドラマティック・シミュレーションRPG

FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド™

9.25(thu) BREAK OUT

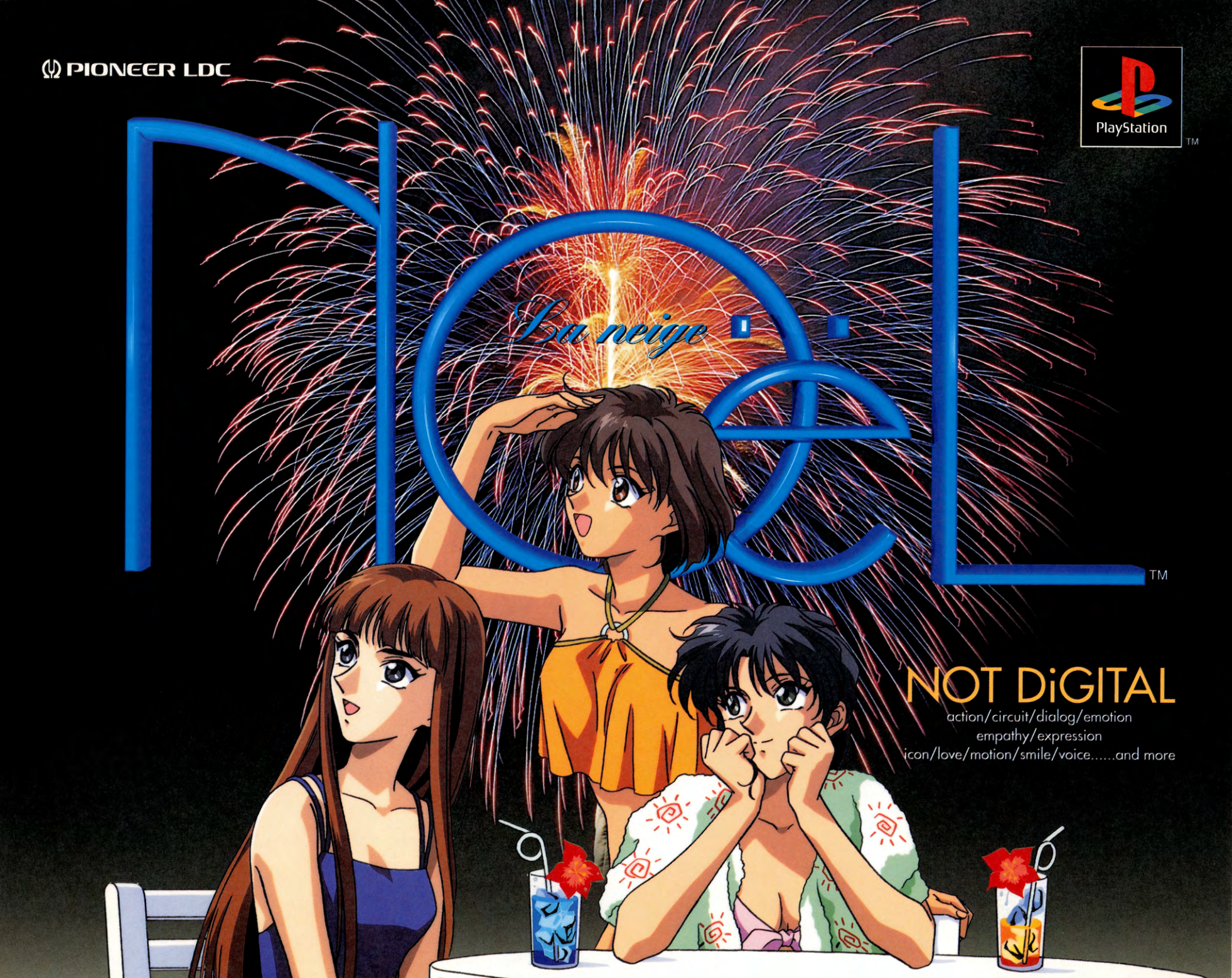
メインキャラクターデザイン：末弥　純　希望小売価格6,800円／税別

PlayStation

SQUARESOFT

株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997スクウェア


PIONEER LDC
PlayStation
TM
NOEL
Su neige
TM
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion
empathy/expression
icon/love/motion/smile/voice.....and more

夏の太陽がゆっくりとその赤色に膨張した姿を隠し夜空に星が瞬く頃、轟音と共に巨大な花が群青色の空を紅く染めています。行く夏を惜しむ花火大会。
8月はもうすぐ終わり、少女達は再び制服の袖に手を通し学校と言う日常の世界へと帰らなくてはならないのです。しかしこの夏、少女達はその胸に永久に残る思い出を作り出しました。砂浜に記された3人の足跡をその楽しかった時間と共に潮騒がゆっくり包み、少女達の夏は過ぎ去っていきます。

Vous avez passé de bonnes vacances?

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Ryo Midorikawa Chisato Kadokura Yumi Tachibana

http://www. fiesta. or. jp/pldc/hpbj. html

特集 発売直前！ 遊び方はもう完璧!!

Game Info!!

フロントミッション セカンド		9月25日発売予定	
ジャンル	ドラマティックシミュレーションRPG	発売・販売元	スクウェア
価格	6800円[税別]	メモリーカード	容量未定

完全掌握

FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド™

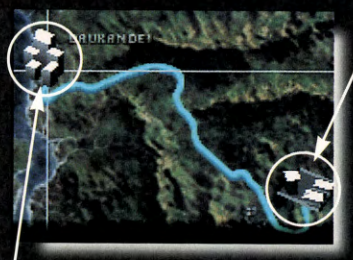
前作から2年半……。ついに、続編『フロントミッションセカンド』が発売される。プレイステーションにハードを移し、グラフィックはもちろん、ゲーム展開やバトルシステムに大幅な厚みを加えての登場だ。これまで2度に渡って紹介してきたが、今回はより神髄に迫ってみた。発売前に『セカンド』を完全に理解したいキミのための8ページである。ミッション遂行の成功を祈る!!

セカンドのシステムを完全に理解せよ!

ここで勝負が決まる
セットアップ

ヴァンツァーのアーム、ボディ、レッグのパーツを組み替えたり、武器を装備する。敵の攻撃に合わせたセッティングが大切だ。機体のカラーリングを好きな色に塗り替えることもできるぞ。

➡13ページへ



戦場

ゲームの核！
バトル

スーパーファミコンではとうてい表現できなかった、3Dならではの演出がてんこもり。大迫力の画面エフェクト、加えて映画のようなカメラワークでますます大興奮のバトルが楽しめるぞ。

➡19ページへ

より深くなったバトルシステム
システム

スキルシステムと、前作になかったアクティブポイントシステム。このふたつのシステムのおかげで、ますます自分なりの戦略を楽しむことができるようになった。

➡14ページへ

市街
SET UP / STORY / COLOSSEUM / NETWORK

『フロントミッションセカンド』(以下『セカンド』)のシステムを、大きく6つに分けてみた。基本的に前作と変わらないが、内容と質が大幅にパワーアップ。たとえば、セットアップ。パーツや武器が格段に増え、さらに新システムが導入されているのだ。くわしくは、各項目に対応したページを見よ!

小金かせぎに、訓練に
闘技場

最大5対5までのバトルができる、いわゆる訓練場。経験値はもらえないが、戦いまくって賞金を稼いだり、セットアップしたヴァンツァーの様子を見たりと、とても役立つ場所である。

➡16ページへ

企業秘密をさぐれ!
ネットワーク

これで今朝の新聞から個人のパーソナルデータ、さらには企業の情報まで調べることが可能。

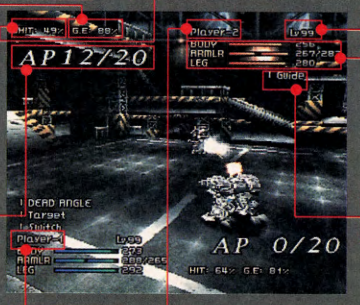
➡16ページへ

巨大な陰謀をあばけ
ストーリー

戦闘やシステム面ばかりに気を取られがちだが、独特の世界観とスリリングなストーリー展開も『セカンド』の魅力。ジャンル名に"ドラマティック"とつくだけあって、あなどれないのだ。

➡18ページへ

戦闘画面の見方



機体総合命中値 そのユニットが、敵に対して攻撃を行なうときの命中率のこと。

地形効果影響値 地面の状態や周囲の障害物など、地形がユニットの行動に与える影響を数値化。なんの影響も受けない場合は"0%"と表示。

アクティブポイント バトル時の行動力を数値化したもの。移動、攻撃など、ユニットが行動するたびにポイントが消費される。

敵キャラ名

プレーヤーキャラ名

レベル

HPゲージ 上からボディ、左右アーム、レッグのHPを表わしている。ボディのHPがゼロになると戦闘不能になるのだ。

現在発動しているスキル名 スキルとは、パイロットがある一定の経験値を得ることで覚える特殊能力のこと。バトルを有利にする能力だ。

パイロットへ! 迷彩色のバリエーションが加わった、セットアップのカラーリング。森では緑、砂地ではベージュに……と思いがちだが、ヴァンツァーの色によって攻撃されやすくなったりはしない。目立つが勝ち。

©1997 スクウェア

指令1 ヴァンツァーのパーツの耐久値に注意せよ!

ボディを壊すと戦闘不能に!

主人公たちが乗り込むヴァンツァーには当然HP、つまり耐久値が設定されている。バトル画面の右上と左下に見えるゲージがそれ。ボディ、アーム左右、レッグとパーツ別にHPが表示されている。もちろん、HPがゼロになったパーツは使いものにならず、たとえば右アームのHPがゼロになると装備している武器が使用不可に。レッグのHPがゼロになると攻撃は変わらずできるが、移動できる範囲が前後左右の1スクエアのみになるのだ。そして1番恐いのはボディ。ボディのHPがゼロになるとそのヴァンツァーは戦闘不能になり、たとえアームやレッグが無事でも戦闘に参加できなくなってしまうのだ。

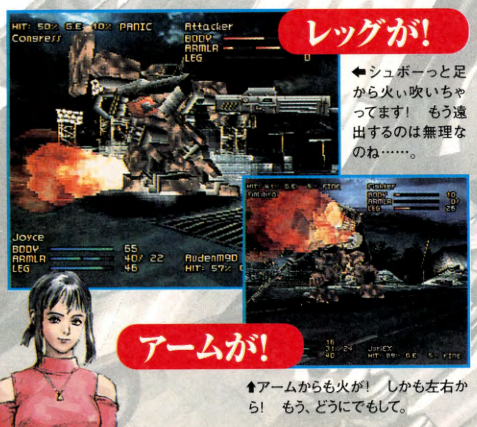
ボディが!

⬅なんかボディが光ってる! 攻撃を受けると、ダメージを受けたパーツは一定時間点滅するのだ。ムム……これ以上ボディがやられるとヤバイかも!

➡ボディとレッグのHPがゼロに。アームのHPも残りわずかだ……。

アイテムで回復可能!

だがしかし! あきらめるのはまだ早い。アームとレッグに関しては回復アイテム、または修理アイテムで復活することができるのだ。でもボディだけはダメ。なにをどうしても復活できない。だが、それは敵も同様。自分のボディはかばいつつ、敵のボディを狙うのだ。



レッグが!

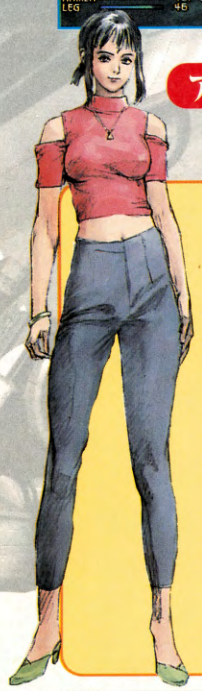
⬅シュボーっと足から火ぃ吹いちゃってます! もう遠出するのは無理なのね……。

アームが!

⬆アームからも火が! しかも左右から! もう、どうにでもして。

⬅ボディのHPがゼロになったヴァンツァーは、膝をついてバッタリ倒れ込む。なにもかもおしまいだ!

パーツがボディのみ!



魚介類がオイシイの!

全国2000万人のエイミアファンのみなさま、お待たせしました! 彼女のよく行くお店を取材してきたぞ。では、洋服は主にどこで?「よく行くのはダカのビジネス街にあるナスティ・ウーマン』。安くて着心地のいい服が買えるわ」。食事なんかはどうしてるの?「ほとんど基地の食堂で」。えーさみしいっすネー。「でもアッシュたちと飲むときは基地近くの『リミアンクラブ』に行くわ。おいしいワインが飲めるのと、近くで取れる魚介類がイケるのよ」。お供したい!

リミアンクラブ

⬅エイミアってワイン党だったのか。でもアッシュたちはもっぱらビールなんだって。一緒に行きてぇ。

ダカに行くならこんな店——1

アロルデシュ首都

大公開!! ジョイスのサーフボード

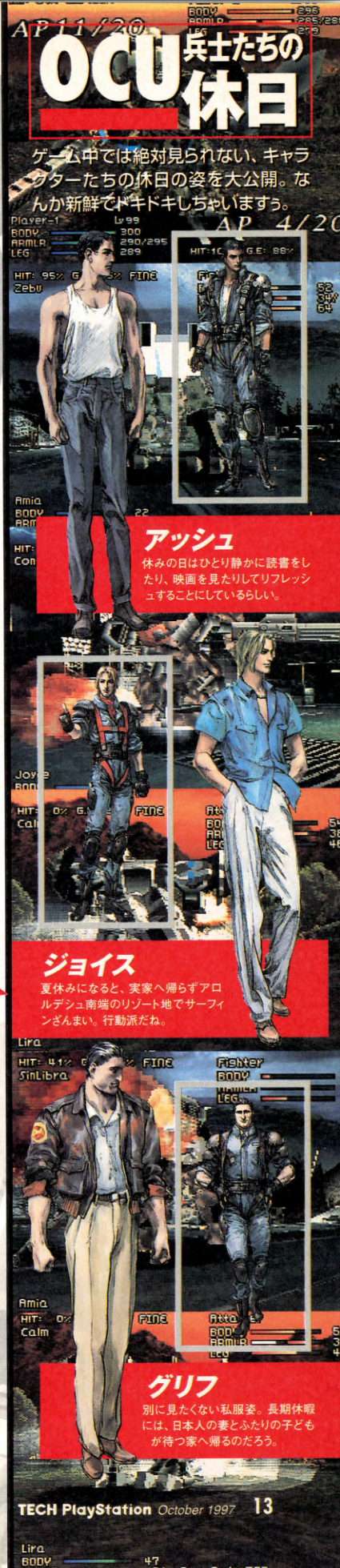
エイミアにジョイスのサーフボードを持ってきてもらったぞ「お、重い」。ゴメンネ。ジョイスってサーフィンやるんだ?「そう、夏休みはこればっかり」。アッシュはやらないの?「1度ジョイスにつき合ったきり。まったく肌に合わないって(笑)」。

パイロットへ!

『セカンド』のストーリーはアロルデシュ軍によるクーデターから始まる。実は、主人公アッシュはいまでこそOCU軍の兵士だが、元はアロルデシュ軍兵士。その経緯は全くの謎だが、クーデター後は顔つきが曇りがちなようで……。

OCU兵士たちの休日

ゲーム中では絶対見られない、キャラクターたちの休日の姿を大公開。なんか新鮮でドキドキしちゃいますう。



アッシュ

休みの日はひとり静かに読書をしたり、映画を見たりしてリフレッシュすることにしているらしい。

ジョイス

夏休みになると、実家へ帰らずアロルデシュ南端のリゾート地でサーフィンざんまい。行動派だね。

グリフ

別に見たくない私服姿。長期休暇には、日本人の妻とふたりの子どもが待つ家へ帰るのだろう。

指令2 これを知らずに戦闘は勝ち抜けない!! バトルシステムを把握せよ!

ACTIVE POINT SYSTEM アクティブポイントシステム

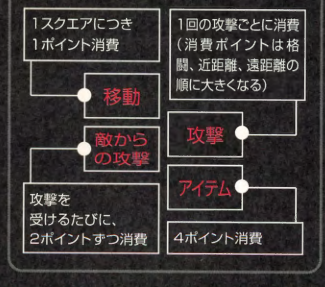
あらかじめ、パイロットの熟練度によって"行動力"を数値化したポイントが割り当てられている。そのパイロットが操縦するユニットが、行動を起こすたびにポイントが消費されていく……。これがアクティブポイント(以下AP)システムだ。ちなみに、命中ボーナスとして、攻撃決定後の残りAPが多ければ多いほど、命中する確率が高くなるぞ。

⬆左上と右下に大きく表示されてるのがAP。APはターンが代わるごとに回復する。

とにかく、なんかする度にポイントが減る!

ポイントが消費されるのは移動、攻撃、アイテム使用、そして敵からの攻撃を受けたとき、の4つだ。前3つは理解してもらえたと思うが、注意したいのは最後の"敵からの攻撃を受けたとき"。敵の集中攻撃をあびて行動ポイントがなくなれば、回避不能になってしまうのだ。

ポイント消費のしくみ



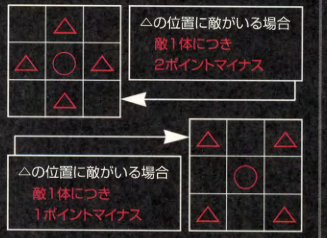
⬆始めのうちはAPが少ないからやりくりが大変かも!? ひとり飛び出た行動は危険なので、全ユニットでジワジワ迫るのがセオリーか?

敵に囲まれたら死確定!?

基本的にAPはターンが代わるたびに全回復する。だが、周囲8スクエア以内に敵ユニットがいると、状況に応じてAP最大値からマイナスされるのだ。詳しくは右のポイント回復のしくみを見よ!

⬆とにかく囲まれたら終わり! どうしようもなくなるぞ。

ポイント回復のしくみ



周囲8スクエアのなかに味方ユニットがいる場合、1体につきプラス1ポイント
(最大値は超えない)

○→プレーヤーキャラ △→該当スクエア

SKILL SYSTEM スキルシステム

スキルとは、通常の攻撃にプラスして発動する特殊能力のこと。バトルを重ね、一定の経験値を得ることで、さまざまなスキルを覚えていくのだ。攻撃するたびに必ず発動するわけではないが、バトルを有利にするシステムだ。

2種類のスキルがあるのだ

⬆スキルは4つまで装備できる。そのなかから、ランダムで発動するぞ。

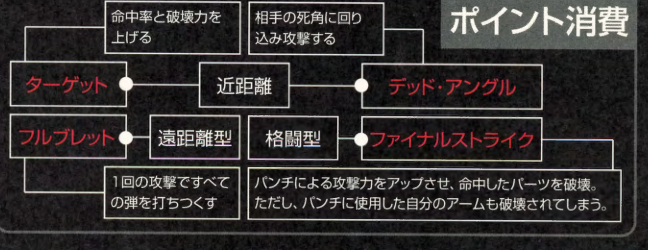
BATTLE SKILL 戦闘スキル

発動すればバトルがだんぜん有利に!

➡前作にもあった戦闘スキル。スキル数、その重要度は前作をはるかにしのぐ。

発動すれば、敵に大ダメージを与えられる戦闘スキル。このスキルはレベルアップしていき、それによって発動の確率や効果が上がっていく。また、装備しているいくつかの戦闘スキルが連続発動することもあるのだ。

ポイント消費



HONOR SKILL オーナースキル

RPGでいう補助魔法系!? 大助かりの追加効果!

オーナースキルは戦闘スキルと違い、ステータス異常を回復したり、敵ユニットのアイテムを奪ったりといった、攻撃以外の追加効果が発動するスキル。オーナーポイントが一定値に達するとマスターできる。

➡敵ユニットだけに影響するスキル"降伏勧告"。白旗を上げて降伏した敵は、すべての行動が不能になるぞ。チャンスだ。

パイロットへ! オーナースキル=知名度スキル。パイロットの知名度が高ければ高いほど、まわりのユニットに与える影響も大きくなる。たとえば「あなたがそばにいるからがんばれる」ってことで、戦闘スキルの発動確率が上がったりとかね。つまり"愛"なのだ。

指令3 SET UP 敵に合わせたセットアップを心がけよ!

パーツには属性があるのだ!

ヴァンツァーの各パーツに耐久値があることは、13ページで触れたとおり。今度はそれぞれのパーツに装甲属性があるということを、説明しよう。

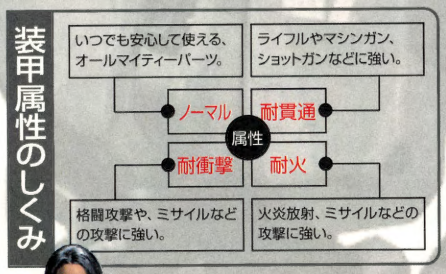
シールド、ボディ、アーム、レッグにはそれぞれ装甲属性が設定されている。この場合の属性とは、火、水、雷といったRPGライクなものではなく、耐衝撃、耐貫通、耐火といった硬派な名称の属性である。簡単にいえば、耐貫通はショットガンなどの貫通する攻撃に耐える、耐火はバズーカなど、火炎による攻撃に耐えると言うことだ。

ならば、敵の攻撃を見越したガッチガチの装備で戦闘に臨めば勝てるはず。しかし、戦闘前から敵部隊の特徴を知っているという場面は、少ないのかも知れない……。

いちかばちか、全身を同じ装甲属性のパーツで固めたりというのもいいだろう。敵の攻撃を予想して戦略を立てる。たとえそれがはずれていたとしても、それが『セカンド』の醍醐味というものだろう。

⬆装甲属性は全部で4種類。一番安全なのは、やはりノーマル属性のパーツか? なんにせよ、ボディ選びはとくに慎重にすることをすすめるぞ。

装甲属性のしくみ



必見! 重要機密! ステータス異常に注意せよ!

パイロットの精神状態が……

ヴァンツァーとはいえ乗っているのは人間。ビビったり、不安になったり、ときには気絶することだってある。そう、俗に言うステータス異常が存在するのである。気絶状態になり、すべての行動が不能になってしまう"スタン"。不可能になる行動パターンはないが、移動するときに通常よりたくさんのAPが必要になる"パニック"。行動パターンが移動と回避のみになり、いっさいの攻撃ができなくなってしまう"テラー"などなど、さまざまなステータス異常がある。ほとんどの場合、行動を制限されたり、行動不能なったりと、戦略が台無しになるような影響が及ぼされるのだ。注意せよ!

⬆大きな冷や汗をたらした、テラー状態のヴァンツァー。

アロルデシュの郷土料理ならココ!

アロルデシュ首都 ダカに行くならこんな店——2

いままで、太った父親(P16左下参照)が邪魔で近づけねぇ、と思っていたリラ・ラブラファンのみなさま、お待たせしましたぁ〜。エイミアに続き、リラのよく行くお店も聞いてきたぞ。食事はいつもどこで?「ダウンタウンの『ハッサンズ・バー』がオススメ。アロルデシュの郷土料理だったらなんでもあるわ」。郷土料理が好きなんだ?「日本料理も大好き。でもダカにはおいしいお店がないので、食べたくなったらディアラバまで行くわ。おいしいお寿司屋さんがあるの」。

ハッサンズ・バー

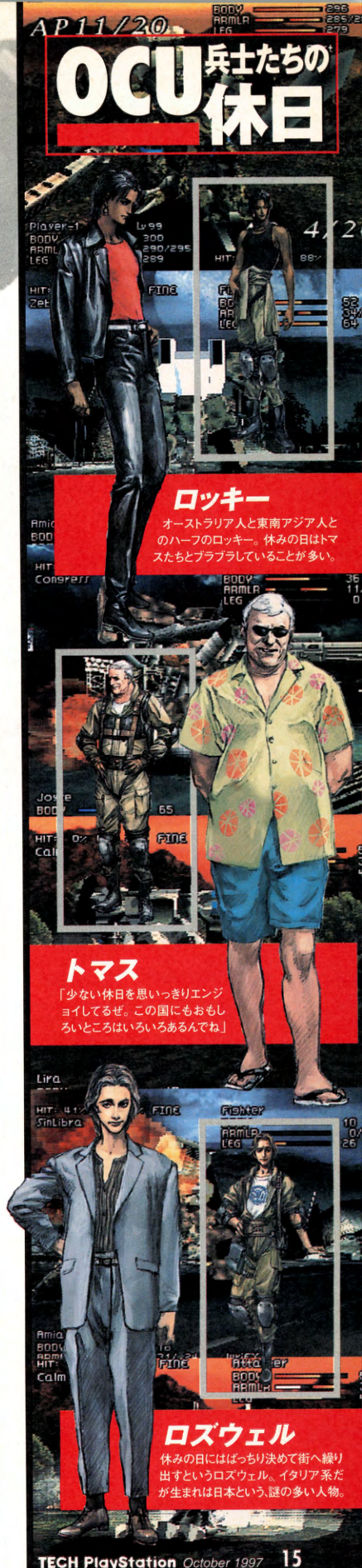
⬅このビルに『ハッサンズ・バー』がある。追いかけるのもいいけど、ほどほどにね。えっ? ストーカー?

乗馬をするなら

エキゾチックな服はどこで?「私はあんまり、買い物とか好きじゃないの。昔、母が買ってきてくれたような、おとなしめのものが好き」。んじゃ、いつもそんな感じのカッコなんだ?「乗馬をするときは動きやすい服を着るわ。私がよく行く店はダウンタウンにある『ライディングパートナー』。オーナーがパパの古くからの知り合いで、私も子供のときからよくしてもらってるの」。乗馬か……。「馬に乗っているときはイヤなことも全部忘れられるの」。

パイロットへ! 末弥純によって描かれた、魅力的なキャラクターたち。彼らが状況によって表情が変わっていることに気がついているだろうか? さらに、紙面ではわからなかったと思うが、セリフの表示に合わせてロパクもしているのだ。

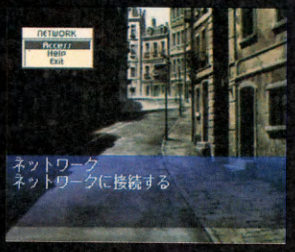
OCU兵士たちの休日



指令4 戦いを勝ち抜くためには情報とお金は必須!

NETWORK INFORMATION ネットワークで情報を得る

"ネットワーク"とはいまでいうインターネットの発展系。『セカンド』の世界では、街のいたるところに公衆電話ならぬ公衆端末が設置されているのだ。ここで得られるものは、最近のニュースやさまざまな政府・企業・人物の情報など。ゲームを進める上で重要な情報がたくさんあるとか……。ネットワークを活用せずして、勝利はない!



⬆接続中。背景が街並ってことは、街の公衆端末からアクセス中ってわけだ。

軍事情報をゲーーーット!

➡アドレスの入力は英文字で。なんか雰囲気出てます。

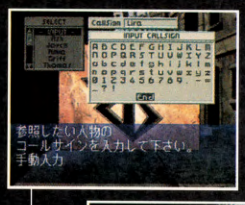
まずは企業のフォーラムにアクセス。その会社で製造されている兵器の情報が満載で、マニアにはたまんないぞ。しかもゲームの途中からは、ネットワーク上で通信販売ができるようになるのだ。

⬆つながったぞー! ……それにしてもアドレス名はどこでどうやって知るのだろう?

⬅バビーンッと情報をゲット! 前作を遊んだ人が思わずニヤリとする情報も!?

気になるアノ娘のあんなコトまで……

さて、次は個人情報にアクセス。ゲーム中ではわからないキャラクターたちのヒミツが……!? しっかしプライバシーもクソもあったもんじゃないね、実際問題。あ、でもアドレスを知られなきゃいいのか。



⬅リラの名前を入力。間違えないよーに!

⬇あらあら。リラの過去がまるわかり。ほほーう。見かけどおり、すんごく頭のいい女性のようですな。

⬅知りたかないけど、おっさんの情報も見れまっせ。身体の特徴!? 見たくないってば。

BATTLE ARENA 闘技場で荒稼ぎ!

前作にも登場した闘技場は『セカンド』にも健在。賞金稼ぎに訓練にと、フル活用しよう。闘技場は物語の中心となる国、アロルデシュ国内のほとんどの主要都市に設置されている。個人戦と団体戦のふたつがあるので、ガンガン戦って賞金を稼ごう。なんと、ここでしか手に入らないアイテムも存在するらしいのだ!

⬆残念ながら、いくら戦っても経験値は得られない。世のなかそんなに甘くないってね。

SOLO FIGHT 個人戦

正々堂々! 1対1のバトル

➡味方から、ひとり選んでちょうだいよ!

➡そしたら、相手を選んでちょうだいよ!

1対1だからサクッと戦えて、サクサクッと賞金を稼げる個人戦。アッという間に大金持ちだぁ。セットアップしたヴァンツァーの調子を試すのにもうってつけ。

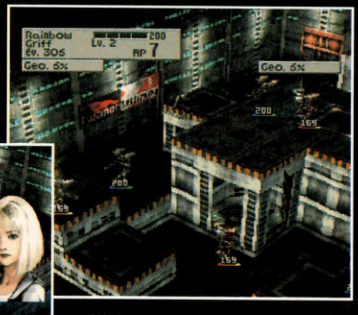
➡戦え! 1対1なのでグラフィックをじっくり見る余裕ができる!?

TEAM FIGHTS 団体戦

実戦さながらのチームファイト!

団体戦は5対5でのバトル。たとえこっちが3体しか出場させなくても、CPUキャラが参加して5対5になるのだ。

➡団体戦では、仲間からメッセージが送られてくることもある。実戦さながらでやりごたえ満点だ!



⬆闘技場のフィールドは、当然闘技場だけのオリジナル。このほかにも何パターンかあるぞ。早く特徴をつかんで優位に立て!

パイロットへ! 主人公アッシュのふるさと、アロルデシュ人民共和国。旧バングラデシュ人民共和国から2094年に改められた国名だ。ちなみに、アロルデシュとはベンガル語で"光の国"を意味する言葉である。

指令 BATTLE 5 にっくき敵部隊を攻撃せよ!

敵・敵・敵……みんな敵!!

最後に、アロルデシュ軍の精鋭部隊の数々を紹介しよう。それぞれの部隊に任務、隊長のプロフィール、隊のマークにいたるまできっちり設定されている。ホントに細かく設定されているのだ。残念ながら、ここではその設定の一部しか紹介できなかったが、これを読んだと読まないとじゃ楽しさが1000倍は違ってくる。絶対保証するのでよーく目を通すように。あと、兵器マニアの方々も必見でしょう。

空軍第1戦術攻撃中隊「ブノラベル」

VTOL攻撃機で構成されている部隊。ブノラベルとはベンガル語で"野良猫"を意味し、その名のとおり空からよってたかって攻撃してくる対地攻撃中隊だ。首都ダカの空港を母基地にしている。

⬇実用例の少ない前進翼を採用。3つの可変ノズルを持ち、垂直離着陸や空中戦での特殊機動時に使用される。

PVA-05a "CURLEW-a"

陸軍第1機械化師団 第3装甲中隊

ミッション3に登場する、スタン・デルシャド率いる装甲中隊。戦車、ヴァンツァー、歩兵からなる部隊で、ダカ市南側の港へ通じる道路の封鎖が任務だ。革命後、ダカに現われたアッシュたちを攻撃。

⬇OCU最大の戦闘車両メーカー、ヴェルダ社が開発した軽量タイプ戦車。最近は新型戦車に押され気味。

TANK:BT77M1C4

陸軍第5機械化師団 第2機動中隊

部下から厚い信頼を受ける、チュニンス・ジェドウ率いる機動中隊。そのため、チームワークは抜群だ。"4つ脚の悪魔"と呼ばれる、大型機動兵器"ティルデン-a型"を所有する強力部隊である。

OSV-08a "TILDEN-a"

⬅130mmキャノン砲2門、15.7mmオートキャノン機関砲を搭載した、大型機動兵器。火力は大きいが、機動性はいまいち。主に前線部隊の指揮車輌として使われる。

陸軍第4攻撃支援中隊「ラール シャープ」

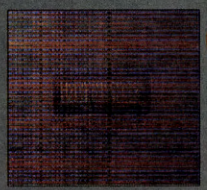
超一流の操縦技術を持つ、アラム・セナール率いるヘリ中心の支援中隊。軍のなかでも選りすぐりの優秀パイロットが所属する部隊だ。ミッション5で、捕虜救出に現われたリーザたちに攻撃を加えてくる。

CHOPPER:AAH45a Hearn-a

➡対地攻撃、対空戦闘のどちらにも通用する攻撃ヘリ。ブランTB230Wという強力なエンジンを装備している。

大迫力のサウンドによる攻撃!

サントラ登場



フロントミッション セカンド オリジナル・サウンドトラック

デジキューブ／9月21日発売予定 ／1942円[税別]

ゲームの発売に先駆け、42曲のサウンドを収録したCDが発売されるぞ。作曲、編曲は前作も手がけた松枝賀子さんだ。銅色に光るスペシャルブロンズメタルジャケットを目印に、ショップへゴー!

『フロントミッション セカンド オリジナル・サウンドトラック』:©1997 スクウェア

パイロットへ! 『フロントミッションセカンド』のパッケージは、プレイステーション独特の分厚いケースではなく、薄い通常のCDケースになるらしい。すっきりコンパクトなのです。

OCU兵士たちの休日

リーザ

情報部員(スパイ)なので常に私服で行動しているリーザ。逆に制服姿を公開! 警察官風のデザインだ。

サユリ

リーザに続いて制服姿で登場。なんかスカートがめちゃくちゃ短いんですけど……。

番外編

コーディ

OCU兵士じゃないけど特別。ミッション6から登場するコーディ。ファイターとしての勇姿をババンと紹介。

MISSION6

MISSION1〜5 までのあらすじ

西暦2102年、OCU(オシアナ共同連合)アロルデシュ人民共和国。リミアン駐屯基地にいたアッシュ、ジョイス、エイミア、グリフの4人のOCU兵士は、OCUからの独立を宣言するアロルデシュ軍の攻撃に遭遇。おとりになったグリフを残し、何とかその場を脱出した。その後、アッシュたちは国外への脱出を計画。途中出会ったOCU軍兵士トマス、ロッキー、ロズウェル、そしてリラとサリバシュの協力で無事脱出に成功した。

ミッション5からは新章に入り、OCU情報部員リーザとサユリの捕虜救出がメインとなる。といっても別の目的もあるようで……。

↑アロルデシュ軍は、自らを"革命軍"と名乗る。このクーデターの裏には巨大な陰謀が潜んでいるのだ。

情報屋を探しだせ!

リーザ、サユリ、グリフの3人でミッション6はスタートする。たどり着いたのは首都ダカから東南東に位置する"ドゥガンディ"。サユリの知り合いの情報屋が、この街の闘技場でファイターをやっているというのだ。しかもチャンピオンだという。そこで、闘技場に行ってはみたものの、簡単には会わせてもらえなさそうな雰囲気。そのときサユリが「バトルにエントリーしてチャンピオンに勝つしかないわ」。目を輝かせて無責任なことを言い出した。

↑なんか誤解されてるんですけどー。とにかくすんなり会うことはできないようだ。

↑それはもっともなんだけど……。どうでもいいが、怒った顔もまたかわいらしいですな。

リーザ

OCU陸防軍情報2部大尉。頭の回転が速く機転が利き、リーダーシップを取れる女性だ。部下のサユリの面倒もよくみている。

サユリ

リーザの部下で、おなじくOCU陸防軍の情報部員。甘えん坊そうに見えて、やっぱり甘えん坊。名前のとおり日本人である。

グリフ

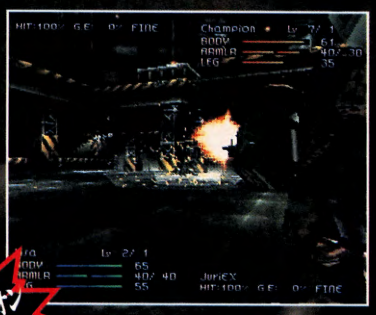
ミッション1でアッシュたちとはぐれたグリフ。家族想い、部下想いのやさしいおじさんだ。日本の福岡に妻とふたりの子供がいる。

闘技場で5連勝! チャンプの正体は……

闘技場にエントリーすることを決めた3人。チャンピオンは、1対1の個人戦でバトルを5回勝ち抜くと現われるようだ。もちろん、そのチャンピオンに勝てなければ情報を聞き出すことはできない。つまり6人勝ち抜かなくてはならないのだ。

5人を勝ち抜いて、いよいよチャンピオン登場。す速くて切れ目のない動き、そして力強い攻撃……さすがチャンピオンだ。はたして"謎のコンテナ"の情報はつかめるのか!?

➡ってなわけで戦うことになっちゃったよー。リーザ、サユリ、グリフのなかからひとりを選んでエントリーせよ。



↑この視点! 遠近感があって迫力満点! フィールドも16ページで紹介した闘技場とは違うぞ。

5戦終わると

チャンプ登場!

↑いよいよ、真っ赤なヘルメットをかぶったチャンピオンが登場。死ぬ気で勝て! いや、死んじゃダメだ!

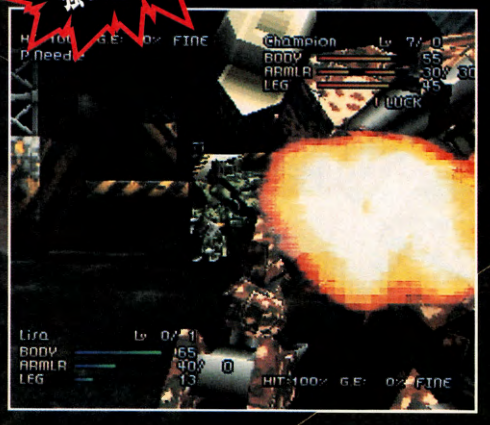
コーディが味方になるぞ!

←チャンピオンの正体は女だった! ここから先は、コーディと行動を共にすることになる。

コーディ

仕事がないときはファイターとして生活する、フリーの情報屋。ヴァンツァーの操縦技術は超一流。とても頼りになる存在だ。

さすがチャンピオン 強い、強い!!



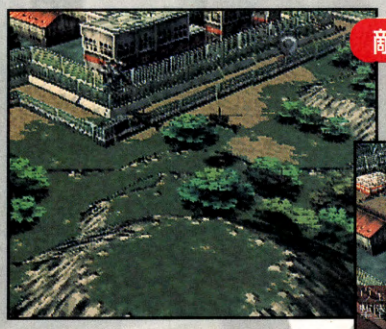
←エントリーしたキャラクターによって、戦闘後のイベントが変わるぞ。まあ、なにはともあれ勝たないと。

のストーリー大紹介!

捕虜となっていたグリフは、ミッション5でOCU陸防軍の情報部員、リーザ・スタンリーとサユリ・ミツズカに救出された。情報部員の主な活動は諜報活動、つまりスパイ。表向きの任務を捕虜の救出としながら、真の任務である"謎のコンテナ"の情報を求め、動き出すふたり。一方、アッシュたちを探し出したい一心のグリフは、頼み込んでリーザたちについていくことにした。

ハッ! 怪しい黒ヘリ集団が

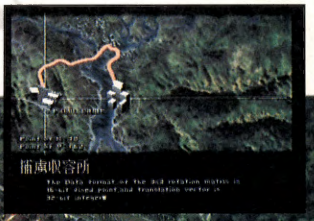
コーディはコンテナの中身に関する情報を持っていなかった。だが、ドゥガンディの西南にある、捕虜収容所に行けば何らかの情報が得られるはずだと言う。さっそく収容所へ向かい、辺りを見回す4人。すると突然、黒いヘリの一団がやってきた。このヘリは一体……?



⬆突然やってきた謎のヘリ。リーザはただのヘリではなく、戦闘用ヘリであることを疑問に思ったようだ。

敵か? 味方か!?

⬇正体不明の戦闘ヘリにとまどう革命軍。このヴェンという人物も、血眼になってコンテナの行方を探るひとり。



⬇元々はアロルデシュ陸軍の訓練施設だったが、クーデター発生後は捕虜収容所として使用されている。下は収容所の全景。周囲を森に囲まれ、進入口は正面にひとつしかない。

行っけー!! 捕虜たちを救出せよ!

黒い戦闘ヘリの一団は、なぜか捕虜収容所に攻撃を始めた。おかげで収容所の壁にはぽっかりと穴が。リーザたちはここぞとばかりに捕虜救出へと向かう。うまく救出できれば、救出した捕虜たちからコンテナの情報を聞き出せるかもしれないのだ。

救出を続ける4人。そのときひとりの捕虜から、仲間を助けてくれと頼まれる。壁が壊れたとき、トラックを奪ってみんなで逃げ出そうと倉庫へ向かった捕虜がいると言うのだ。「わかったわ」。助けることを約束するリーザ。さあ、戦闘開始。トラックを援護しつつ、救出した捕虜とともに収容所から脱出するのだ! 守りきれるか?

いまがチャンス

⬆おお一っ。かわいい顔に似合わず大胆発言するサユリ。そう、いまじゃ、いまなんじゃぁぁぁ! 見せたれ、大和魂! リーザもタジタジですよ。

➡収容所の壁を攻撃したのはなぜか? 手元が狂って? それともワザとか?

トラックを援護しながら進め!

⬆うっ、勝手なことしやがって! わかったよ。助けりゃいいんでしょ、助けりゃさぁー。はぁ、困難ばかりが押し寄せるぅー。

⬆ヴァンツァーに乗り込み、いざバトル! ヘリ邪魔。

⬅出口までの距離が長いのでツライ戦いになるかも。

救出後…… リーザたちは

⬆無事脱出に成功したリーザたち。救出した捕虜たちから、有力なコンテナの情報を聞き出すことができるのだろうか?

革命軍は

⬅黒ヘリ襲撃のどさくさで、捕虜を逃がしてしまった革命軍。このあと、彼らはコンテナを探し当てられるのか? それとも、すでに収容所のどこかに?

はたしてコンテナのゆくえは……?

FFから

チョコボ ソロデビュー!!

ななななんと！　ついにチョコボがひとり立ちしたぞ！
んん？　しかもどこかで聞いたことのあるタイトル……そう、あれですよアレ！

チョコボの不思議なダンジョン

'97冬 発売予定

●ダンジョン探求RPG　●スクウェア　●価格未定　●ブロック数未定

その正体はダンジョンゲームなのだ!!

どか〜ん！　チョコボを主役にしたゲームがついに、ついに登場しちゃったよ〜！　しかもダンジョンゲーム！　ストレートすぎるタイトルに、も〜クラクラしちゃう。もちろん"不思議なダンジョン"の名はダテじゃない！　監修を、不思議のダンジョンシリーズ『風来のシレン』などでおなじみの中村光一氏が担当してるのだ。ただでさえハマリにハマっちゃう中村氏のダンジョンゲーム。これがチョコボで登場したら……おもしろくないわけないじゃないかぁ！　しかも登場する敵がすべて、FFシリーズに出てきたおなじみのキャラクターとくりゃ……。『FFT』に続く新しいFFの世界。イヤでも期待が高まっちゃう！

⬆『風来のシレン』では、拾い集めたアイテムをいかにうまく使うかが重要だった。このゲームでもそれは同じじゃないかな？　後ろにある宝箱の中身が気になるよぉ〜。

⬅あ、スケルトンだ！　イヤ〜な敵キャラも、デフォルメされてるから強くなさそう!?　それにしても、キャラの下にあるゲージはやっぱりHPかなぁ？　それともなにか別の……？

ダンジョンゲームってなぁに?

カンタンにいっちゃえば、ダンジョン内で拾ったアイテムを使って敵をやっつけたり、トラップを回避しながらひたすら目的に向かうというゲーム。代表的なダンジョンゲームといえばこの2本！

⬆上級者になると目的をムシして(?)ダンジョンの何階まで行けるかを競う。ハマリの元祖。

⬆本編とは別のクエストモードがそれ。出てくるアイテムの数がメチャクチャ多いのだ！

ムービーは超ファンタスティック!!　デフォルメチョコボが♥♥♥

いままでのFFムービーとは違ったメルヘン〜♥な世界が展開されているムービー。ツルツルっとしたチョコボ（ほんとはフワフワ？）がなんともカワイイじゃないですかっ！

モーグリ

チョコボと旅をしていたモーグリ。レアアイテムコレクターなんだって。でもダンジョンへは入らないのだ。

チョコボの不思議なダンジョン 出発の前に

黒

気をつけて！　一寸先は闇……ってホントに真っ暗じゃないか〜！

チョコボの武器はツメ！

チョコボの唯一の直接攻撃はキック。剣や銃などの武器が持てないチョコボは、足に"ツメ"を装備して攻撃するのだ。剣が持てなきゃ、当然盾も持てないってわけで"鞭"が防具になっているぞ。このほかにも、ダンジョン内にはさまざまなアイテムが落ちている。貴重なアイテムを見つけられるかな？

⬆ツメと鞭が落ちている！　ちなみに左上に落ちているのはアクセサリーの"首輪"。拾うだけでなく、お店で買うこともできるのかなぁ？

⬅薬のようなビンがある。HPを回復できる？

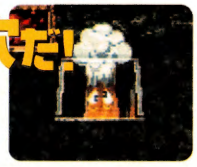
➡カードと石？？？　なんに使うんだろ？

召喚魔法はハデハデだ!!

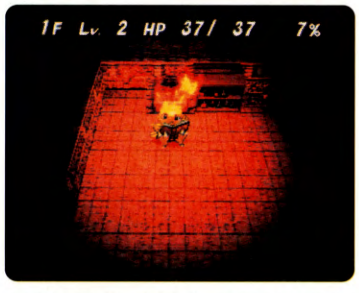
なんと召喚獣まで登場！　デフォルメされて、すっかりかわいくなってるぞ。どうやって呼び出すのかは謎だけど、登場シーンはハデ！

ワナやしかけに気をつけて！

ダンジョン内には、ワナやしかけがたっぷり用意されるらしいぞ。単調になりがちなジャンルのゲームなので、これらの存在が重要。



➡落とし穴。基本です！　でもこーんなささいなことが命取りになるので、あなどれない！



⬆本来なら敵に対して使う魔法。だけどあるかまどの前でファイアの本を読んだら、アイテムが飛び出てきたり……。

始まりの村は発展していくよ

⬆始めの村はこんな感じ。しばらくぶりに戻ってみると……。

➡ね、変わったでしょ？　新しい道ができているところを見ると、村のマップはどんどん広くなっていくのかも。でもこの写真は、あくまでイメージなので考えすぎは禁物！

ダンジョンに入る前に、探検の準備を整えたりできる村。この村は、探検が進むに連れて成長していくのだ。久しぶりに戻ったら、すんごいアイテムを売る店が建っていることも？

本を読んで魔法炸裂！

魔法は"ファイアの本"や"ブリザドの本"など、さまざまな効果の書かれた本を読むことで発動する。装備品などと同じく、これらもダンジョン内に落ちているぞ。ガンガン拾え！

⬆ちょこんと座って本を読むチョコボ。なんの本を読んでいるのかな？

⬅ビリビリビリ〜！　正解は"サンダーの本"でした。"ケアルの本"なんて、回復魔法もあればいいな。

©スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト　©1995 CHUN SOFT　©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

リバーヒルソフトの大作2本

ついにキミの夢がかなう時が来た!!　プレーヤーはもちろん、作り手さえ待ち望んだ人生体験シミュレーションが登場。描き込まれたファンタジーの世界を心ゆくまで堪能せよ!!

ワールド・ネバーランド
～オルルド王国物語～

10月23日発売予定

●シミュレーション　●リバーヒルソフト　●5800円[税別]　●10ブロック使用予定

75万年遊べる!!　誰もが夢見た人生シミュレーション!!

ファンタジーの世界に触れたい、1度住んでみたいと誰もが考えたことがあるだろう。その夢をかなえてくれるソフトが誕生したゾ!!

みんなが想像するような、剣と魔法のファンタジー世界であるオルルド王国がゲームの舞台だ。この世界に足を踏み入れた瞬間から、忙しく、しかも自由に動きまわる王国の住人の姿を見ることができる。彼らは自分の意思で行動し、恋愛し、子どもをつくり、死んでいく。そう、彼らはまさしく"生きて"いるのだ。王国に移住したその日からキミはほかの住人とまったく同じ立場で、好きなだけ戦い、好きなだけ恋ができる。おしつけられるモノはまったくない。それが『ワールド・ネバーランド』(以下ワーネバ)なのだ。

人生のはじまり

移住した人全員が最初に訪れるのがココ"黒の港"。名前、性別、初期パラメーターを決定する簡単な質問に答えたら、いよいよ新たな人生に出発しよう。

黒の港

➡顔だけは、自分で選べない。納得いく顔がでるまでやり直そう。

声をかければみんな友達!!

出会った人に話しかければ、みんな気持ちよくこたえてくれる。友達づくりがチョット苦手な人も心配無用だ。もちろん、友達をつくらないのも勝手だけどネ。

ハル広場東

➡夜でも人がうろうろして友達づくりに最適。

⬅初対面でもこのとおり。その気になれば王国全員友達も可能!?

仲良くなれば結婚できちゃう!

友達は簡単にできても、友達以上になるには、現実同様、なかなか大変。お目当ての相手に足しげく通い、デートに誘って結婚までこぎつけよう。

➡異性の友人と仲を深めデートに誘おう。

➡公園のすみで楽しくデート中のふたり。

➡当然、振られるコトもある。めげるな。

➡デートを重ね、ついに成功。やったね!!

➡誓いの言葉を交わし新婚生活が始まる。

デートにもトレーニングにも!!

バスの浜

⬅訓練にデートに、集まるカップル急増中。

➡浜辺を走るとスピード経験値がすぐたまる。

トレーニング効果があるコトも手伝って人気のデートスポット。でも、デート中に走り回るのって……。

疲れたカラダを癒せ!!

チコ温泉

⬅病気になったら温泉療養ですぐに直そう。

関所跡

➡こちらの木の下ではストレスが解消できる。

疲労は水を飲めばなくなるが、ストレスは自宅以外では上で紹介した場所でしか解消できない。重要だゾ。

『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』:©1997 Riverhillsoft Inc.『オーバーブラッド2』:©Riverhillsoft Inc.

を緊急特報!!

オルグで働け!!技能を磨け!!

突然こんな場所に放り出されても困る、コツコツと地道な生活を送りたいという人にも、ワーネバはちゃんと応えてくれる。

王国の住人は、職業別・武術の流派別に分かれたオルグという組合組織に所属しており、毎年開催されるオルグリーグにより、A～Dのランクに振り分けられる。オルグでの仕事も、上位のランクに上がるほど、収入の高いものができるぞ。コツコツ訓練にはげみ、徐々にランクアップして、ゆくゆくはオルグ長を目ざそう!!

⬆魔術中心で戦う。ニッシイの精製をする。各オルグ名は三英雄の名前に由来。

⬆格闘術を最高の武術としている。カイというスライム型の動物の飼育が仕事。

⬆剣術を武術の中心としている。チアイというかぶのような植物を生産している。

みんなのあこがれ! 親衛隊

親衛隊員の選出は、欠員が出た場合のみ行なわれる。親衛隊のトーナメント、"セシリア女王杯"の優勝者が隊長となるのだ。

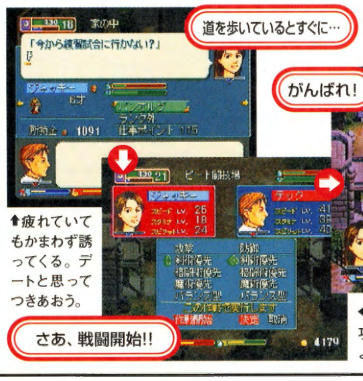
⬆リーグの順位に関わらず、素質、実績などからふさわしい者が選ばれる。日頃から鍛えておこう。

いつでも戦えるんです!!

ワーネバの、ひとつの軸となるのが、各オルグで開催される年間リーグだ。その結果次第でランクが上下するので、皆一所懸命戦っている。戦闘結果を左右する要素は、日頃の訓練でつちかった能力値が大部分を占めるのだが、ほかにもその日の調子や、応援団の人数がものをいうのだ。社交性もここで試されるというワケ。

ゲームを始めた年は、年間リーグには参加できないのだが、練習試合はいつでもできる。闘技場が空いてる時間になったら、同じ境遇の友人たちが練習試合に誘ってくるのだ。もちろん、自分から誘うことも可能。トーナメントにでるまでの足馴らしとしては最適だぞ。さらに気になる異性との親密度も上がっちゃうとくれば、どんどん誘うしかない!

⬆見学はいつでもできる。恋人や友人の試合は、なるべく応援に行こう。



⬆疲れていてもかまわず誘ってくる。デートと思ってつきあおう。

⬇戦闘が始まったら見てるだけ。中央にあるタイム表示がゼロになるまでに、より多くポイントを稼いだ者が勝ち。

⬅自分と相手の得意分野をチェックして攻守それぞれ、優先させる武術を決定しよう。この能力差だと負けられないぞ。

開発者のコメント

リバーヒルソフト 宮崎プロデューサー

⬆「ワーネバの持つ新しいゲームの可能性を伝えたい」。

このゲームは、オルルド王国という架空世界に移住して、王国のなかで生活していくシミュレーションゲームになっています。この王国では、プレーヤーキャラは主人公でもヒーローでもなく、ひとりの住人として生活していきます。

これまでのシミュレーションというと、神や司令官といった上の視点からみたゲームが多かったのですが、このゲームではプログラム上で、プレーヤーキャラと住人をまったく同じ存在として扱っています。ふつうのRPGの"街の人"は、いくつかセリフを持っていて、シナリオが進むと違ったことを教えてくれたりするだけの存在なのですが、このゲームの住人は、プレーヤーキャラと同じパラメーターを持っており、同じように行動できます。

プレーヤーキャラは、王国のシステムに乗って、上を目ざすもよし、ずっと温泉につかりながらプラプラするもよしといった感じで、自由に生活できます。王国のなかの時間はリアルタイムで進みますので、なにもしなくても、ボーっとしているだけで時間は過ぎています。なにをするのもプレーヤーの自由です。王国のなかではさまざまな人が生活していますので、自分で目標を探して、その目標に向かって生活してください。

ほかの住人とライバル同士になったりもします。もちろんそれは、同じリーグに所属して上を目ざす上でのライバルでもあれば、同じ女の子をめぐって恋敵になるという場合もあり得ます。自分の奥さんになる人を見つけたり、結婚して子供を育てたり、子供にもライバルができたりと、このゲームのなかでは、いろいろな生活が待っています。

この王国には、ある行動について"悪い"という価値観はありません。仕事をしないのが悪いのではなく、仕事をするのは良い、恋人を作るのも良いと、いくつもの良いことのなかから、なにを選んでもよいのです。

このゲームには、クリアーしなければならないことはありません。ひとりの住人として、ほかの住人たちと同様に自分の生活を、自分の人生を、自分で作っていくという、とても自由度の高いゲームになっています。どうぞ、このゲームのなかで、自分のもうひとつの人生を楽しんでください。

オーバーブラッド2発表!!

"本物"の3D空間を体感せよ!!

8月6日、リバーヒルソフトは福岡のシーホーク ホテル&リゾートで、3Dアクティブ・アドベンチャーゲーム『オーバーブラッド2』の制作発表会を行なった。国内のみならず、海外でも好評を博した前作が発売されて1年、さらに進化したポリゴン技術など、あらゆる面を飛躍的にスケールアップさせ、満を持しての登場だ。

ゲームの舞台は、前作から20年後、西暦2115年のアメリカ東部海岸近辺の都市"イーストエッジ"。ストーリーは、主人公であるアカーノが誘拐未遂事件に遭遇するところから始まる。この事件をきっかけに、前作の主人公"ラズ"を含む、約70人にも及ぶ登場人物たちとの交流をとおして、隠された陰謀と謎を解き明かしていくこととなる。

本作品最大の特徴は、"WAS(ワールド・アクティブ・スーパーバイザー)"というシステムによる、画期的な3D空間シミュレート技術にある。ゲーム中に登場する樹木や崖下の急流などは、普通は背景としてのみ存在しており、プレーヤーキャラを近づけても、見えない壁にぶつかったり、すり抜けてしまったりと、なんの影響も受けないものがほとんどだった。"WAS"システムを使ったこのゲームでは、樹木があれば登ってみることもできるし、眼下に急流が見えれば、木の上から飛び込むこともできるというように、リアリティーあふれる制限されることのない世界で自由に遊ぶことができる。飛び込む高さによって、水しぶきの高さまで変わるという徹りようだ。

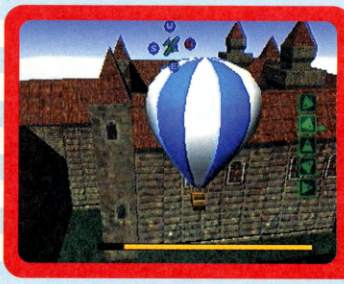
膨大な量のポリゴンデータを簡略化、効率化できると同時に、自然で美しい演出が可能な"WAS"システム。今後、ゲームの制限を考えることなく、自由な発想で開発された、かつてないクオリティーのゲームが遊べるようになるのだ。

『オーバーブラッド2』は'98年初頭に発売される予定だゾ。

⬆➡舞台となるイーストエッジ。信じろといっても無理だといわれそうなハイクオリティーだ。

⬆怪しげな雰囲気の駅舎。でも、扉には立ち入り禁止の文字。なぜだ!!

アートディンクの新作はポップな熱気球ゲーム!!



"開放感たっぷりの大空を、気ままに飛んでみたい"――そんな誰もが持つ夢を実現した『風のノータム』。風まかせの空中散歩を楽しもう。

風のノータム
NOTAM of WIND

発売中

●レジャーシミュレーション ●アートディンク ●5800円[税別] ●1ブロック使用

気まぐれな風に吹かれて、気ままな旅に出かけよう!!

レジャーシーズンの到来とともに発売された『風のノータム』。『アクアノートの休日』、『太陽のしっぽ』――"海"、"陸"とくれば、次は"空"かなと考えていたファンの期待どおり、今回は大空が舞台だ。しかも、風まかせの熱気球を操作するところがポイント。つまり、風を読みながら飛ぶのも、ただ風に振り回されて飛ぶのもプレーヤーの自由。雄大な大空を心ゆくまで満喫し、キミだけの風を捕まえよう。

3つの熱気球競技(タスク)を思う存分楽しもう!

FLY IN
まるで空中ダーツ

決められたポイントにマーカーを落とし、どれだけ中心点に近いかを競うタスク。マップ上に流れる風を、いかにうまく読むかが成功へのカギ。

⬅地上絵の赤く光っているところが目標地点。中央部分をうまく狙おう。

➡投下できるマーカーは全部で3つ。1番中心に近いものが記録に。

TRY DELTA
おっきな三角形を描こう

3つのマーカーを落として、作成した三角形の面積を競うタスク。マップ上を走る新幹線など、動くオブジェを利用して、トップを目ざそう。

⬅マーカーを3つ投下した時点でタスク終了。慌てず、あせらず試みよう。

➡ただ三角形を作るだけならけっこう簡単。大きさが問題だけどね。

WOLF HUNT
オオカミ気球との鬼ごっこ

逃げ回るオオカミ気球に、いかに短時間でマーカーを当てられるかを競うタスク。オオカミ気球と違う風を捕まえられるかどうかがポイント。

⬅オオカミ気球は全部で6つ。そのうちのひとつを落とせばタスク終了。

➡うまく風を捕まえられれば、より短時間でクリアーも可能。

『風のノータム』ディレクター、櫻井平八郎氏インタビュー

"あなたに良い風が吹きますように……"

――斬新なゲームですが、企画のきっかけは……。

もともと"自由度の高いゲーム"に仕上げたい"というのがあって、"現在あるゲームとは、ひとあじ違ったものにしたかった"というのがあります。で、エンターテイメント=映画とかスポーツ観戦を考えた場合、けっこう"見せられる"受け身的なものが多いじゃないですか？ それで、風に吹かれる=受け身型のプレースタイルの『風のノータム』が生まれました。

――3種類のタスクで、ただ"風に吹かれる"ゲームでもないように思いますが……。

基本的に受け身型のゲームなんですけど、そのなかでプレーヤーが風まかせに飛ぶか、それとも目的意識を持って飛ぶかっていう選択を、すべてプレーヤーにゆだねる自由な作品にしたかったんですよ。あと僕がちょっとした時間で楽しみたかったんで(笑)。

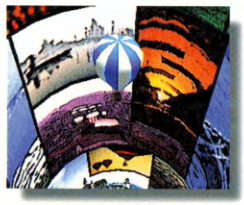
⬆➡3種類のタスクが、さまざまなかたちで試される"ラウンドモード"。すべてクリアーするとオマケも。

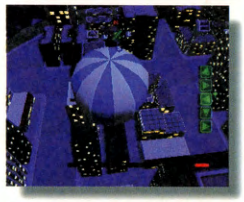
⬅まるで、ムービーの1場面のようなグラフィックも魅力だ。

「気ままな風に振り回されてほしい」と言う櫻井氏。キミも風に、もてあそばれてみよう。

アートディンク 開発部映像課 ディレクター
櫻井平八郎(さくらい・へいはちろう)
1971年5月27日生まれ、B型。飯田和敏氏とともに『太陽のしっぽ』を手がける。『風のノータム』は2作目。

さまざまな表情を見せる『風のノータム』の世界





次号(11月号)、体験版収録決定!!

『風のノータム -NOTAM of WIND-』:Copyright©1997 by Artdink.

伊藤忠商事 PSオリジナルソフト 第1弾!

身体に水を! 心に愛を! 現代人の渇きを潤す感動巨編!!
胸打つシーンの連続で、とにかく"泣ける"1本だ!

熱砂の惑星(ほし) 発売中

●アドベンチャーplus ●伊藤忠商事 ●6300円[税別] ●3ブロック使用

リアルな渋さをかもし出す
主人公"ダン"

アドベンチャーと3Dポリゴン格闘が融合した新ジャンル!!

JPEGムービーによる7つのシーンと3Dポリゴン格闘が組み合わさった新しいジャンル"アドベンチャープラス"。プレーヤーは主人公ダンとなり、水を求め、連れ去られた母の行方を求めて、砂漠の星をさまよい歩く。迫り来るエイリアンたちとのリアルタイム入力によるバトルは、冒険をさらに熱くする。テーマはズバリ"愛"だ。

重厚美麗なグラフィックス

病床のおふくろさん
「み、水を……」

哀愁漂う男の背中!

➡光と影が見事に表現された映像は見る価値アリだ。

3Dポリゴン格闘"KENKAシステム"だ!!

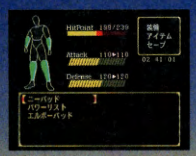
➡特定の敵を倒すと必殺技も覚えられる。

戦闘シーンは3Dポリゴン格闘だが、格闘というよりも"ケンカ"のイメージが強い。現実離れした技を連発することはないが、痛みが実際に伝わってくるようなリアルな動きをするのだ。基本的なパンチ、キック、投げを組み合わせてコンボも出せる、本格的な格闘だぞ。

JPEGムービーによる7つのSCENE(シーン)!!

エイリアン居住区をさまようダンを数々のドラマが待ち構えている。ゲーム攻略の重要なヒントを与えてくれる親切なエイリアンもいるぞ。

アイテムGETでパワーアップ!



⬆特定の敵を倒すと各種プロテクターを入手できる。

各シーンにはさまざまなアイテムや装備品が隠されている。場所によってシーンクリアーに欠かせないものもあるので色々と調べてみよう。

タバレシアの実

⬆取るとヒットポイントの最大値が増加する。

ボディープロテクター

⬆防御力が30ポイントアップするすぐれもの。

よりどりみどり、エイリアンがいっぱい!

戦え。水を! そして平和を!

豪華スタッフ大集合!!

シナリオ&ゲーム原案に『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズの黒田愛実、コンテ&演出に『マクロス』シリーズの板野一郎、美術監督に『パトレイバー』シリーズの小倉宏昌、音楽に映画『7人のおたく』などを手がける吉川清之を起用。声優には堀川亮、國府田マリ子らが参加しているビッグタイトルだ。超一流スタッフによる傑作を隅から隅まで味わおう。

板野サーカス再び!!

➡日本のアニメ界でその独特のアクロバティックな構図が有名な板野一郎。

画面は"マクロスプラス"(VC・LD)/発売・販売元:バンダイビジュアル㈱。

初回限定オリジナルグッズプレゼント

「熱砂の惑星」初回限定版購入者全員に、アウトドア用ミネラルウォーターホルダーの店頭プレゼントが実施されている。そこで、本誌読者のみんなにもプレゼントしてしまおうと、伊藤忠商事さんから特別にいただいてきた。ほしい人は官製はがきで応募してね。

応募方法

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーテックプレイステーション編集部
「10月号熱砂の惑星プレゼント」係

締切 '97年10月9日当日消印有効
住所、氏名、年齢、職業、電話番号の明記を忘れずに。※発表は発送をもってかえさせていただきます。

©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET Inc. ©1994 ビッグウエスト/マクロス制作委員会

サイコスリラー&ハンティングRPG、ここに復活!!

Linda 3

リンダキューブ アゲイン

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

PCエンジンで絶賛された名作RPGが、装いも新たにプレイステーションで登場!! ちょっとオトナの物語だ。

Game Info!!

リンダキューブ アゲイン		9月25日発売予定	
ジャンル	RPG	発売・販売元	ソニー・コンピュータエンタテインメント
価格	5800円[税別]	メモリーカード	2ブロック使用

"死神"衝突まで、あと8年……

AMD1991年・惑星ネオケニア——巨大隕石襲来まで、8年

物語の舞台となるのは、惑星ネオケニア。通称"死神"と呼ばれる巨大隕石の衝突まで、残すところわずか8年。そのためこの星では、住民脱出の準備が続いていた。ある日、人類脱出の準備を進めるレンジャー隊が、土地を離れまいとする民族の長老に警告しに行くと……彼らの目の前に、空から巨大な箱船と石板が飛来した。石板に刻まれた「箱船ノ乗員求ム　男女各一名　動物集メニ　自信ノ有ル者ニ限ル　神様ヨリ」というメッセージは、惑星ネオケニアの行く末をどう変えるのか……!?

Scenario A MERRY XMAS
Scenario B HAPPY CHILD
Scenario C ASTRO ARK

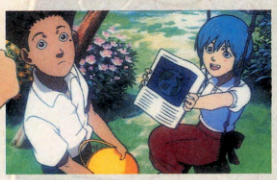
⬆3つのシナリオで構成される物語。それぞれ、異なるテイストを持つ。

⬆展開が異なるパラレルワールドが舞台なので、冒頭部分は同じ展開だ。

⬆しかし、すぐに物語に変化が現われる。すべてのシナリオを楽しもう。

©Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics,Ltd.

箱船ノ乗員求ム



Linda & Ken

どこへ行くのか知らずとも、ふたりは――

最初は、石板のメッセージなど相手にしなかった人類だったが、のちにメッセージに従い箱船の乗員を募集することになった。募集するのは、メッセージのとおり、男女各1名だ。

各シナリオでは、すでに女性乗員としてリンダが立候補し、登録されている。残る男性乗員として白羽の矢が立てられたのはリンダの幼なじみのキミ、少年ケンだ。プレーヤーは分身のケンを操作して、物語を進めることになる。

←レンジャー隊のミーティングで箱船の乗員に立候補すると、箱船の内部で乗員としての登録を行なうことになる。

Linda
タイトルに名前が冠されているとおり、物語の中心人物。箱船の女性乗員として、すでに登録済み。

Ken
プレーヤーの分身となる少年。幼いころのリンダに、新婚旅行で地球に連れて行く約束をさせられた。

ともに、新たな地に住まうため――!?

本作品の最大の魅力は箱船の乗員の使命、すなわち箱船に乗せる動物たちを集めることだ。キミはシナリオAでは30種類、シナリオBでは50種類、シナリオCではなんと100種類の動物を、それぞれ"つがい"で入手して箱船に登録しなければならない。動物の入手方法は、地上を徘徊している野生動物を戦闘で捕獲するのがメインとなる。地上に出現する動物たちは、地域や天候によって変化するぞ。動物は、町の動物商やオークションなどで購入することも可能。いかなる手段を持ってしてでも、とにかく入手すれば箱船に登録できるのだ。箱船には、すでに登録されている動物の一覧も表示されるので、新たに捕獲した動物がいなくてもちょくちょく足を運ぶと、次の動物探しに役立つぞ。

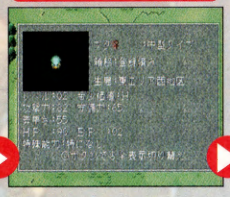
How to hunt

ここでは、地上を徘徊する動物を捕獲し、箱船に登録するまでの手順を説明する。下準備として猟犬を用意することや、戦闘後に体力を回復することをお忘れなく。

動物発見!!

⬆まずフィールド上を探索。やがて動物を発見できるはずだ。

動物図鑑で相手を確認!!



⬆[R1ボタン]を押して、動物の強さを確認してから追いかける。

戦闘! そして捕獲!!

⬆ダメージを与えて動物の抵抗をやめさせると、捕獲できる。

箱船に登録

⬆箱船で動物を登録すると、ケンとリンダの能力が向上する。

神ヨリノ使命、動物集メ

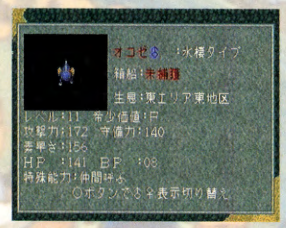
動物たちとの、共存共栄!?

動物を生かすも殺すもヒト次第

本作品に登場する動物たちは、よくある勧善懲悪ストーリーに登場するモンスターとは異なる。彼らは悪の魔王の命令で人々を殺戮するために、そこにいるわけではない。そんな動物たちを、プレーヤーはあるときは攻撃して捕獲し、またあるときは自分の食料やレベルアップのために倒さねばならないのだ。

ただ、本作品の目的は殺戮ではない。人類も動物たちも同等に、新たな未来に向かって生き抜くことが目的だ。キミは人類の代表として成長し、より多くの動物たちを助けなければならない。そのために、動物たちに協力してもらうのだ。

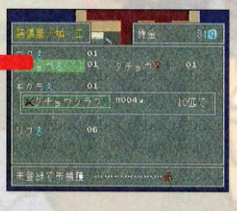
捕獲した動物たちは箱船に登録する以外に、猟犬として共に戦ってもらったり、加工して装備品になってもらったり、食肉として戦いの糧になってもらえる。ヒトは戦う役目を、ほかの動物たちはそれを助ける役目を負っているわけだ。本作品には食物連鎖や善悪を大きく超えた、ヒトと動物たちの"協力関係"が描かれている。



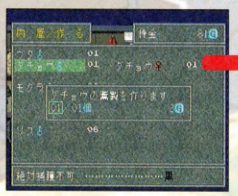
猟犬

←動物捕獲のための戦闘を行なう際に、いっしょに戦ってくれるのが"猟犬"だ。猟犬は2頭まで戦闘に参加させられる。戦闘が確実に楽になるので、捕獲するか猟犬屋で購入せよ。

加工



➡捕獲した動物を加工して、装備品にできる。装備を売買する"装備屋"で加工するのが基本だが、ケンが成長すると"装備加工"の能力が身について、自分でできるようになる。



食肉

←生命ある星の基本中の基本。捕獲した動物は、もちろん町で食料に変えられる。こちらもケンが"食料加工"の特殊能力を覚えれば、自炊(?)も可能になる。自給自足を目ざそう。

興味を持ったなら、すぐに体験

『リンダキューブ アゲイン体験版』は、全3本のシナリオのうち、"MERRY XMAS"の冒頭を約2〜3時間ぶん遊ぶことができる。サイズが縮小されているとはいえオープニングムービーを見られるし、当然、動物集めもタンノーできる。リンダキューブ アゲインの世界にどっぷりとつかるには十分すぎるほどの内容だ。ただし、体験版にはいくつかの制限事項があるので、右下のカコミを見てほしい。この体験版を骨のズイまでしゃぶり尽くして、きたるべき製品版の発売日を、首を長〜くして待っていよう。

How to controll

[R2ボタン]
道具メニューを開く。戦闘中に右を向く。

[R1ボタン]
動物図鑑を開く。戦闘中に右を向く。

[△ボタン]
コマンドメニューを開く。

[○ボタン]
話す、調べる、メニューの決定。

[×ボタン]
ダッシュ移動、メニューのキャンセル。

[□ボタン]
マップ表示。

[L2ボタン]
装備変更メニューを開く。戦闘中に右を向く。

[L1ボタン]
T.C.メニューを開く。戦闘中に左を向く。

[方向キー]
主人公、メニューカーソルの移動。戦闘中に左右を向く。

[SELECTボタン]
ゲームの一時停止、メッセージ速度等の変更、ヘルプ表示

[STARTボタン]
野営メニューを開く

●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

⬆箱船の乗員に立候補したら箱船へ。ここからが本当のスタートだ。

⬆歩き回って、いろんな場所を探索してみよう!

体験版の機能制限について

- ●本体験版ではシナリオAの冒頭部分、約2〜3時間ぶんを遊べます。
- ●製品版の音声はステレオですが、体験版ではモノラルで収録されています。
- ●製品版ではフル画面表示されるムービーが、体験版では1/4サイズになっています。
- ●メモリーカードを使用したデータの保存と読み込みはできません。
- ●体験版では、メッセージ速度を"最高速"に設定しない、"動物図鑑"は使用できません。

体験版、ありき

桝田省治

制作秘話＆業界裏話 インタビュー

まともじゃないけど、とりあえずおもしろいよ。だっておもしろいもんばっかりをくっつけたんだから。

PROFILE

桝田省治（ますだ・しょうじ）
『リンダキューブ アゲイン』総監督、脚本、ゲームデザイン担当。代表作は『天外魔境Ⅱ卍MARU』、『METAL MAX』シリーズ。『ネクストキング 恋の千年王国』など。本誌コラムページに連載中。有限会社マーズ代表取締役。2児の父。（PHOTO:橋本弦）

――『リンダ』を作るきっかけはなんだったんですか？

桝田　ひとつは『METAL MAX』を作ったときに、おたずねもののモンスターを探して賞金を稼ぐってのがおもしろいというユーザーが多くてね。それならモンスター全部が指名手配っていうゲームを作っちゃえってね。ふたつ目は、当時『ローグ』というゲームをやってみたら、戦略的な要素が意外とあって、キャラクターのレベルが上がるんじゃなくて、やっているプレーヤー自身の経験値が上がっていくんだよ。こういう場面ではこうしたほうがいいっていうような。それで、そういう野放しなRPGもアリだなーと思ったんだ。3つ目は短いのがイイなと思って。当時『天外魔境Ⅱ』作ってたからね。土日で終わるのにしようってことで（笑）。

――最初はシナリオCから作ったということですが。

桝田　最初はシナリオなんていうものはなくってね。お父さんが動物園を作ろうとしていて、檻だけ作って死んじゃったとかいう、いいかげんな話だったんだ。それで企画書をハドソンに持ってったわけよ。これ買わないっ？　って。そしたら買わないって言われてさぁ。でー、結局角川が買ってくれることになったんだけど、条件がいろいろと出てねー。小説にしてもいいようにストーリーつけてくれって。キャラクターグッズでも商売できるように、きれいなねーちゃん出してくれって。それで、いろいろとつけたわけ。で、短い話だから刺激的なものがいいかなーと思って。笑いに走るか、怖いのにするかどっちかだなーって。

――なぜ、怖いほうのシナリオにしたんですか？

桝田　実は、いい資料が手に入ってね。ネタ本みたいなのが（笑）。ヨーロッパ中の民話を2000ぐらいの要素に分類したやつ。みんながおもしろがったりする話っていうのは、これらの要素の組み合わせでしかないっていうやつ。で、おお、これ便利だなーって。それでやっぱりヨーロッパの民話って怖いの多いからね。そのなかで、100個ぐらいは使ったかな（笑）。だからこのシナリオはとてもよくできてるよ。まともとは言えないけど、とりあえずおもしろいよ。だっておもしろいもんばっかりをくっつけたんだから（笑）。

やってみて おもしろかったんだよね

――シナリオA、B、Cがパラレルワールドになっていますが、なぜこのような設定にしたんですか？

桝田　パラレルワールドは結果なんだ。マップとかキャラクターとかを新しくおこすとグラフィックへの負担が大きいじゃない。だったら、同じ世界で同じ登場人物にしてしまおうかって。だから、やってみておもしろかったんだよね。まあ、書いているうちにわかってきたけど。よく、同じゲームを2回やったときってアイテム取り忘れたりするでしょ。もう取ったつもりでいるとかいう。そういうのがシナリオ上でおきるんだよ。それの究極なのはシナリオCだね。CってAやBのパロディーばっかりだから。自分や誰かの命が危ないってときに、ぶちきれた頭のおかしい人がワーッって叫ぶじゃん。そういう台詞とかが、日常生活の普通の人から出ちゃったりとかね。

――かなり怖いですね。

桝田　1番怖いのは日常だよ。僕自身はあの世とか、神様とかあまり信じてないから、そうすると身近で1番怖いのは人だよね。僕の興味の対象がそこなんだろうね。逆もそうだよ。神様からの愛なんて信じられないけど、うちの奥さん僕のこと好きなんだろうなって信じるもん（笑）。

いいじゃん そんなゲームがあってもさ

――桝田さんのゲームの世界は独特なものが多いと言われますが？

桝田　『リンダ』は好きなように作ったからね。すげー売れるとか、全然思ってないもん。もちろん、作ったからにはたくさんの人にやってもらいたいけど、明らかに相性悪い人とかいると思うよ。でも、いいじゃん。そんなゲームがあってもさ。SCEIには結構迷惑かけたけどねー。契約するのに、PCエンジン版を見せたら「おもしろいのはおもしろいけど、これ出せん」って言われてさー。残虐なシーンとかあって、こりゃだめだ、どうしようって話になって、そんとき作ったのが、サンカクシール（バイオレンス・グロテスク表示）だったわけ。で、同時期にSCEIに来てた話がカプコンの『バイオハザード』。んで、これもこのままじゃ出せんなーって話になってたらしい。それじゃあ試しにできたてのサンカクシールを貼っちゃえよって。カプコンは『リンダ』に感謝しなきゃいけないわけだ!!（笑）

その世界の 住人になれると思う

桝田　ところで体験版ってどこまで入っているんだっけ？

――シナリオAの○○○までです。

桝田　ああ、これからってところで終わっちゃうんだー。この先が見たくなるよなー。絶対、製品版買いたくなるなー。あざといねー（笑）。

――でも体験版はセーブできないので、製品版買ってもまた最初からやらなきゃならないんで、ちょっとかわいそうなんですけどね。

桝田　でもね、2度3度やると明らかにうまくなってる自分に気づくと思うよ。どんどん効率よくなって、その世界の住人になれると思う。PCエンジン版よりもずっと親切になってるしね。昔やった人でも絶対に楽しめるからぜひやってほしいな。

アフレコ台本プレゼント

声優の高山みなみさん、矢尾一樹さんの直筆サイン入りアフレコ台本プレゼント！　官製はがきで応募してね（提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント）。

応募方法

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキーテックプレイステーション編集部
「10月号リンダキューブアゲイン アフレコ台本プレゼント」係

締切　'97年10月9日 当日消印有効
住所、氏名、年齢、職業、電話番号の明記を忘れずに。
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

目ざせ人気声優！ キミは彼女たちの夢をかなえられるか!?

My Dream ～On Airが待てなくて～ マイ・ドリーム

一人前の声優を目ざして奮闘する8人の女の子。彼女たちを助けながら成長を見守る、新感覚シミュレーション!!

Game Info !!

My Dream ～On Airが待てなくて～		9月18日発売予定	
ジャンル	シミュレーション	発売・販売元	日本クリエイト
価格	6800円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

CD-ROMに入ってます 体験版収録!!

声優の卵たちを一人前に育てあげよう！

キミは声優雑誌の敏腕記者。声優プロダクションとの"一大合同企画"の担当になったキミは、これから2年間、声優を目ざす8人の女の子を追いながら、その成長を見守るのだ!!

ゲームは、記者としての向こう1週間の予定を立てて、実行する形で進めていく。8人の新人を取材したり、ベテラン声優やプロダクションのお偉いさんから情報を集めたり、その情報をもとに8人にアドバイスしたりと、やることはたくさんあるぞ。しかも出先では、バッタリ会った知り合いから重要な情報をもらったり、編集部から急な取材要請が入ったりと、意表を突くイベントがしょっちゅう起きる。ここでキミがどう対処するのか選んだコマンドによって、ゲームの流れが変化していくぞ。

ゲームはプロの声優を起用してしゃべりまくり！ しかも8人の声のキャストを選べる"マルチキャスティング"を採用。キャストによって発生するイベントも変わるから、何度も遊べる。どうかキミの手腕で、女の子たちの夢をかなえてくれ!!

キミは声優雑誌の敏腕記者！ 彼女たちを2年間見守り続けるのだ!!

1週間のスケジュールを

上達しているかチェック！

決めたら実行！

アドバイスも大切

業界関係者に売り込み！

養成所で特訓を見守る

足で稼いだ情報やアイテムを渡す

2年間で8人の女の子を育てるために、やることはたくさんある。とにかくイベントが頻繁に起きるから、退屈なんか絶対しない！ 敏腕記者は大忙しだ。

彼女たちの笑顔を見るためにがんばろう!!

明るく元気な希望に燃える15歳

◀やる気十分、夢に向かってひた走る熱血少女。8人の女の子のなかでは最年少だ。注目してほしいのは、彼女を担当する声優さん。ほら、ナオと同じ名前の人がいるよね。なんとなおさんは、演劇・創作集団VAL Projectに参加している新人で、現役の女子高生なのだ！

高校1年生 15歳

内海 ナオ

Nao Utsumi

声優 高野直子・なお・長沢美樹

©日本クリエイト

2000人から選ばれた8人の新人は、みんな個性的!!

元は看護婦の卵の優しいコ

←看護婦の専門学校卒という、8人のなかでは少々変わった経歴の持ち主。その性格は、看護婦の卵だっただけにとても優しい。

看護学校卒 21歳
吉沢 美雪
Miyuki Yoshizawa
声優 井上喜久子・畠山美和子・淵崎ゆり子

際立つ個性とマイペース

←独自の価値基準を持っていて、極めてマイペース。かなり風変わりな高校生だ。しかし、その物怖じしない性格は、将来大物になる証かも!? 猫大好き。

高校3年生 17歳
河合 くるみ
Kurumi Kawai
声優 TARAKO・淵崎ゆり子・宮村優子

そのボーイッシュさが愛らしい

←ボーイッシュな外見と同様、心もアクティブ。4年生大学に通っているが、自分の進むべき道として声優を選ぶ。自分の夢へ向かう、その姿がまぶしい!

大学生 19歳
渡辺 いずみ
Izumi Watanabe
声優 田中真弓・日高のり子・横山智佐

スタイル抜群の元ヤンキー娘

←元ヤンキーのせいか、男っぽいところもある女の子。度胸がすわっていて、8人のなかでは、比較的放任していても成長しやすい。

高校3年生 17歳
久堂 はるか
Haruka Kudo
声優 TARAKO・松本梨香・三石琴乃

心優しい感性の持ち主

←引っ込み思案で緊張しやすいけど、感性豊かな女の子。最初からストレスがたまっているから、息抜きを教えてケアしてあげよう。

高校卒 18歳
高井 綾
Aya Takai
声優 田中真弓・久川綾・平松晶子

元気いっぱいおもしろいこと大好き

←元気いっぱいで好奇心旺盛なんだけど、ちょっと緊張しやすい。人なつっこく、最初からプレーヤーを呼び捨てにする。

高校2年生 16歳
斎藤 エリナ
Erina Saito
声優 かないみか・小森まなみ・松井菜桜子

高ビーだけどカワイイところも

←ルックスどおりのお嬢様。将来は女優なども目ざしている。高ビーだけど、カワイイところも。

外語短大卒 20歳
城内 麗香
Reika Shirouchi
声優 折笠愛・松井菜桜子・松本梨香

キミたちを取り巻く声優キョーカイの人々

マネージャーにプロデューサー、知り合いのベテラン声優に養成所の指導担当者などなど……。キミの人脈を総動員してがんばるのだ。

大人気のアイドル声優
白石 あかね

←マイドプロのドル箱声優。人気、実力ともにナンバーワン。アドバイスもしてくれる。

プロデューサー
大杉 俊一

←広告代理店のプロデューサー。人を"ちゃん"付けで呼ぶ。新人8人を彼に売り込もう。

歌唱指導
朝倉 希理子

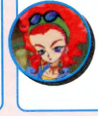
←声優の卵たちの養成所で、歌唱担当をしている。「声優になるには希望を持つこと!」

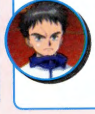
ダンス指導
愛原 真二郎

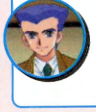
←ダンス指導を担当。「声優には愛が必要」と唱える。体がゴツイくせに、女装している。

人気急上昇の先端声優
秋山 優子

←マイドプロ所属、人気上昇中の声優。プレーヤーとは知り合いで、友達感覚で話してくれる。

ライバル声優
真行寺 愛

←新人たちのライバルとなる他社の若手声優。わずか21歳ながら、芸能歴20年を誇る!

演技指導
森田 勇作

←演技指導を担当する熱血の人。「声優を目ざすには勇気が必要」というのが、彼の信条。

マネージャー
吉岡 宏史

←声優の卵たち8人のマネージャーに、自ら名乗り出た。若いのにかなりできる人物。

VALの4人も出演!!

本作品原案の辻谷耕史氏と西村朋紘氏が所属する、演劇・創作集団。それがVALだ。

ペッパー・オモ
↑西村朋紘氏がモデル。おちゃらけてるけどカになってくれる。

マヨネーズ・サキ
↑VALの紅一点、玉川紗己子さんがモデル。頼りになる女性だ。

トマティ・ツジ
↑辻谷耕史氏がモデル。いつもポジティブな、明かるい人。

ガーリック・ブン
↑VALの立木文彦氏がモデル。新人にも気を配るやさしい人。

ヒロインたちの声のキャストはキミが決める！ マルチキャスティングシステム搭載!!

このゲームの特長のひとつが、"マルチキャスティングシステム"。8人の女の子の声のキャストそれぞれを、声を聞きながら3人の声優から選べるもので、組み合わせはなんと6561通り!!　配役のしがいがありますな。

下のキャストを見てみよう。実際にゲームをプレーすればわかるけど、3人のキャストはそれぞれタイプが違う。ビジュアルにマッチした声質のタイプと、違和感はないけどちょっとした語り口で爆笑させてくれるタイプ、そして思いっきり意表を突いた声質のタイプというように設定されているんじゃないかな。

前のページでも書いたけど、キャストによって発生するイベントも変化するから、何度でも遊べるのだ。いろんなキャストで楽しもう!!

ビジュアルとマッチしたキャスティング

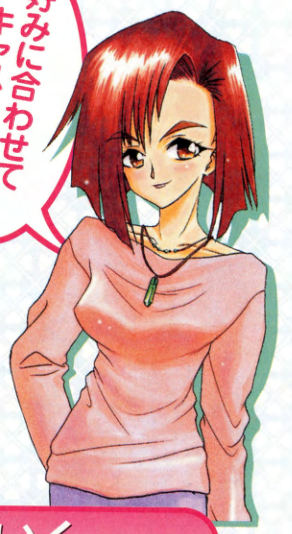
内海 ナオ ➡ 高野直子、なお、長沢美樹
吉沢 美雪 ➡ 井上喜久子、畠山美和子、淵崎ゆり子
河合 くるみ ➡ 宮村優子
渡辺 いずみ ➡ 日高のり子、横山智佐
久堂 はるか ➡ 松本梨香、三石琴乃
高井 綾 ➡ 久川綾、平松晶子
斎藤 エリナ ➡ かないみか、小森まなみ
城内 麗香 ➡ 松井菜桜子、松本梨香

参考までに編集部でいろいろやって、ビジュアルに合ってるんじゃないかなと独断したキャストが、これ。なかでもナオと美雪は、3人ともビジュアルにマッチしているので、選ぶのが難しかった。でも、ナオについては、やはりなおさんが1番合ってるかな。などと、あれこれ悩むのも楽しいのだ。

コレもあり!? 爆笑必死のキャスティング

内海 ナオ ➡ ー(強いていうなら、なお)
吉沢 美雪 ➡ ー(キャラ的にいないかも)
河合 くるみ ➡ 宮村優子(TARAKO)
渡辺 いずみ ➡ 田中真弓
久堂 はるか ➡ TARAKO
高井 綾 ➡ 田中真弓
斎藤 エリナ ➡ 松井菜桜子
城内 麗香 ➡ 折笠愛

このゲームで笑いたかったら、ベテランを多用しよう。ダブルキャストも気にせず、彼女たちを選ぶといい。彼女たちのなにがおもしろいかというと、セリフの終わりで言う、ちょっとした何気ないひと言に味があるんだよね。微妙な間の取り方とかベテランならではで、思わず吹き出すぞ。



敏腕記者のある1週間。彼女たちは日々成長していく……

さあ、取材開始だ！

⬆取材初日は、8人のサンプルテープの吹き込みと撮影だ。緊張してるぅ!

あせっちゃダメだよ！

彼女たちの状態を確認

⬅彼女たちの成長具合を、1週間に1度はチェック。

スケジュールを決めて

⬅記者としての1週間。いつどこへ行くのか。行き先は次第に増えるぞ。

取材に行く途中……

⬆取材に行く途中、公園でジョギングしている渡辺いずみと出会った。元気だね!

あっ！ 秋山優子だ！

⬆彼女はマイドプロの先輩声優。力になってくれるって。やったね!

授業を見学

⬆養成所で授業見学。あとで先生からコメントがもらえる。

インタビューだよ！

⬅養成所で女の子から話を聞く。キミの彼女に対する取材度上昇!

⬅1週間経ったら、また状態チェック。彼女たちの努力の成果は?

⬅そしてまた、キミたちの1週間が始まる!

1週間が経ち……

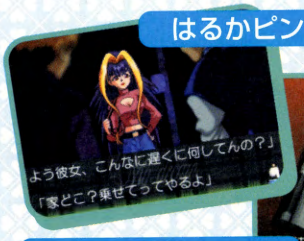
そして、また見守る日々が

to be continued

イベント数は300以上！ キミは全部見られるか!?

このゲームは、とにかくイベントがベラボーに多い！　その数なんと300以上!! しばらくなんにも起きなかったり、同じイベントが繰り返されたりってことはないから、プレーヤーを飽きさせない。常になにかが起きるから、毎日が新鮮でムチャクチャ楽しいのだ。ラッキーなことに、今号には体験版がついているから、ぜひそのへんを確かめてほしいぞ。

優しく見守ってあげてね！



ナイスショット!?

夢を実現させてあげるには根気と計画性が重要だ！

それでは敏腕記者のキミに、8人の女の子の夢をかなえるためのアドバイスをしよう。

まず、よく考えてスケジュールを立てること。2年間は長いような気もするけど、テキトーにスケジュールを組んでいると、成果が上がらずに時間だけが過ぎていく。キミは声優誌『ボイスグランプリ』の記者だ。この本で、取材の成果を発表するのはもちろんだけど、8人の女の子を成功させるには、少しでも彼女たちが誌面に露出するようにしなければならない。記事を作るにも女の子を表紙に推薦するにも、取材量が不足していちゃ話にならない。取材は日日の積み重ね。女の子たちの実力を把握したかったら、授業見学に通いつめるとか努力が必要ってワケ。このへんをよく考えて、1週間のスケジュールを立てよう。

それからこのゲームには、女の子たちを成長させるために役立たないものは一切ない。自信をつけさせたかったら家庭教師をやらせるとか、アルバイトにもちゃんと意味があるのだ。どこかで入手できるアイテムもしかり。なにがどう役立つかは、実際にプレーして確かめるべし。

アルバイトだってちゃんと意味がある！

↑日曜日には女の子に電話してアドバイスできる。弱点を克服するにはどうするのか？　キミの人脈がカギを握っている。

How to play 体験版　彼女たちの豊かな感性に触れよう！

↑8人の女の子は、それぞれ違った個性を持っている。どこがどう個性的なのか、まずは体験版をプレーして、自分の目で確かめてみよう。

体験版には、プレー期間がひと月ということと、容量の都合でマルチキャスティングシステムが使えなくなっていること、セーブができないこと以外は、基本的に制限はない。とにかく遊んでみてほしい。このゲームの圧倒的な楽しさは必ずキミにも伝わるハズだ。

8人の声優の卵たちと出会い、キミは彼女たちが懸命に努力する姿を知り、彼女たちもまた、記者として奮闘するキミに心を開いていく……。

CD-ROM収録の都合により体験版の声のキャストは固定されています。

How to controll

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

栄光のセントアンドリュース

St Andrews Old Course

ゴルファーのあこがれのコースがいまここに再現!

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

Game Info !!

栄光のセントアンドリュース			発売中
ジャンル	スポーツ(ゴルフ)	発売・販売元	小学館プロダクション
価格	5800円[税別]	メモリーカード	2ブロック使用

再現される聖地"セントアンドリュース"本格3Dゴルフ登場!

世界中のゴルファーが夢にまで見るという、世界最古のゴルフコース、セントアンドリュース。その美しい地形をフルポリゴンで再現した3Dゴルフゲームが登場した! セントアンドリュースの管理機構、"リンクストラスト"全面監修ということもあり、再現されたコースはまさに完璧だ。特に上空からの視点で高速移動するホール紹介を見ると、その表現力の高さを実感する。もちろん、ショットしたボールは風を切るかのごとく飛んでいく。ベストショットの瞬間はとても気持ちがいいぞ。プレーヤーの分身となるゴルファーの動きも、モーションキャプチャーでリアルに表現されている。また、能力の異なるゴルファーのなかから使用キャラを選ぶので、キャラによってプレーの仕方を変える必要が生じる。さらに、自分だけのキャラを作って育てる楽しみもある。戦略と育成の要素も取り入れた欲張りソフトなのだ。

神のつくったコース

←コースの美しい地形をデータ入力して、完璧に再現。

➡ゴルファーはパワー型やテクニック型などさまざま。

ゴルファーを選べ

←ナーイスショット! うまく決まったときの爽快感がたまらない!

ナ~イス、オン!

上空からの視点でホールを紹介

オリジナルキャラクターを作って育てよう!

最初から用意されているゴルファーはそこそこの実力を持っているが、パラメーターは既定値のままで変わらない。だがオリジナルキャラクターを作成すれば、より強いキャラに成長させることができるのだ。キャラクター作成時には身長や利き腕の設定や、使用アイテムを選択できる。最初はパラメーターが低くてなかなかスコアをのばせないが、根気よくコースをまわるうちに、キャラクターは少しずつ強くなっていく。最強キャラクターを作りあげて、友人同士でコンペをするときに圧倒的な強さを見せつけてしまえ。

誰にしようかな

←身長や、利き腕も設定できる。自分にあったキャラを作ろう。

ボール選択

⬆決められた範囲内で能力値を振り分ける。

パラメーター設定

⬆使うボールを決める。球質やクラブも選べる。

ゲームのモードは4種類

ストローク

コースを最大4人までプレーし、トータルスコアがもっとも少ない人が勝ち。コンピューターとの対戦も可能。

マッチ

コースをふたりでプレーし、ホールごとの勝ち数を18ホールまで競う。連勝すれば10ホール目で終了することも。

トーナメント

ひとりプレー用。オリジナルコースで予選を勝ち抜いて、オールドコースのトーナメント戦で優勝を狙う。

トレーニング

練習モード。ボールの飛んだ軌跡の表示や、風向きの変更などが可能。打ち直しもできるので研究用にもってこい。

こんなとこにも凝ってるのだ

リプレイ機能付き

プレーヤーのショットを、さまざまな視点で再現できる。スローモーションもかけられるし、セーブもできるのだ。

時間や天候が変わる

時間がたつと背景の色が変わっていく。天候もいつも晴れとは限らない。雨が降ると打ちづらくなるぞ。

実写映像がてんこもり!

このソフトには、現地スコットランドで撮影した実写のムービーが多数収録されている。オープニングをはじめ、各ホールごとの解説など、見ごたえのある美しい映像だ。

←上空から見下ろして撮った景色。

空から撮ってる

←各ホールごとに解説ムービー付き。

ホールをまわる

LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST ©1997 SETA CORPORATION ©1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION

セントアンドリュースを体験しよう！ ホールのまわり方を紹介するぞ

体験版に備えて、実際のプレーの仕方を紹介しよう。まずティー位置を決める。次に方向を決めるが、風向きと風力によってずれることを計算しておこう。ボールの打撃位置は、上の方を叩けばボールは低く飛び、転がりやすくなる。下の方なら高く飛ぶ。カーソルが赤くなる所はミスしやすいので注意。力加減の決定では、残りの距離とクラブの飛距離を見て、どれくらいの力で打つべきか判断しよう。最後に精度の決定だが、伸縮する赤い円が1番小さくなったときを狙う。ここで失敗するとこれまでの戦略がすべてムダになってしまうので気をつけよう。後は方向選択以降の繰り返しだ。

風向き
リアルタイムで変化している。正確なショットが求められるときは注意。

ホール全体図
ショット時の方向も表示される。外側の色と黒の線の部分はOBゾーン。

ボールのステータス
"+"のカーソルでボールの打撃位置を、大きさの変わる赤い円でショット時の精度をそれぞれ決定する。特に重要な画面。

打つときのプロセス紹介

1 ティ位置と
まずティー位置を決める。ホールによっては前の方に置くだけで1フィートかせげることも。

2 方向を決めた後
カップまでの最短距離を狙いたいが、途中に障害があるときはわざとそらすのもいい。

3 打つ位置と
中心よりカーソルが下なら高いボール、上なら低いボールになる。

4 打つ強さに
ゲージの先端で最大パワー、中央の○でハーフスイングになる。

5 精度を決めて
伸縮する赤い円が小さいほど正確なショットになる。あまり狙いすぎると失敗するぞ。

よい　ダメ

いよいよグリーン！ 最後の1打は慎重に

グリーン上では、ラインの読み方がポイントだ。まずグリット表示で、グリーンの起伏を調べよう。大抵の場合、ボールは傾斜に影響されて左右に方向がずれてしまう。また、傾斜の上下によって打つ強さも変えなければならない。ハーフショットを利用しよう。パットの打ち方自体は、基本的にいままでと同じ。違いは、風の影響がないことと、ボールの打つ位置を決めなくてもよいことくらいだ。うまくパー以下でクリアーすると、ゴルファーがガッツポーズを決めてくれるぞ。

⬆グリーンの全体図では、目安として等高線がついている。低い場所ほど色が濃くなる。ベストのパットを目ざせ。

⬆グリット表示をして地形の起伏を確認しておこう。

⬆ハーフショットを使って適切な強さを決めよう。

⬆ラインを読んで、最後の1打は落ち着いて決めろ。

How to play 体験版

体験版は3ホール収録！

体験版ではセントアンドリュースオールドコースの3ホールぶんを収録。ストロークのひとり用で、キャラクター選択はできないが、プレー上の制限はなし。タイトル画面でしばらく待っていれば、オープニングムービーも見られるぞ。プレー時のタイミングの取り方が難しく感じられるかもしれないが、若干早めにボタンを押すとよい。ゴルフの楽しさをたっぷり味わってくれ！

➡セントアンドリュースオールドコースからまるまる3ホールぶんを収録。

ムービー付き

⬅セピア調のきれいなオープニングムービーが見られる。

How to controll

[L2ボタン] 左を向く

[L1ボタン]
・グリット表示
・視点変更

[方向キー]
・カーソル移動
・視点移動
・グリット時の起伏確認

[□ボタン] ハーフショットの設定

[R2ボタン] 右を向く

[R1ボタン]
・クラブ選択
・視点変更

[○ボタン] 決定

[×ボタン]
・キャンセル
・メニューを開く

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

火竜娘

かりゅうじょう

藤水名子の小説をアドベンチャー化 ふたりの視点でマルチに展開

CD-ROMに入ってます!! ムービー収録!!

恋の行方は？ 町の平和は？ 先の読めないメンタルアドベンチャー

ラブストーリーの小説を読んだり映画を観て、その物語のヒーローやヒロインになりたいと思ったこと、誰でもあるよね。そんな願いを叶えてくれるのが、『火竜娘』だ。人気作家、"藤 水名子"女史の小説『色判官絶句』をもとに、中国明代の世界を再現。いままでにないアドベンチャーゲームになっている。プレーヤーの性格を分析し、その性格が主人公に反映されて物語が展開していくのが新鮮だ。柳判官編（男性版）と高悠環編（女性版）の2枚組。ふたりの主人公で遊べるのが楽しいぞ。

⬆大胆なカメラワークのなか、フルポリゴンのキャラクターがユーモラスな動きを見せてゲームを盛り上げる。難しい言葉や表現、人名は黄色く表示され、便利な辞書機能を利用できる。じゃんじゃん使おう。
⬅屋外での移動は、上方から見下ろす視点になるぞ。

愛と野望渦巻く港町の物語

中国の明朝中期、対日貿易で栄える港町"寧波（にんぽー）"。心地よい潮風と活気に満ちた町で、人々は平和な日々を送っていた。そのひとり、気性の激しさから"火竜娘（かりゅうじょう）"と呼ばれる"高悠環（こうゆうかん）"。彼女は港の人足達を束ねる高家のひとり娘であった。貿易商呉家の3代目"呉鷹訓（ごようくん）"に求婚されてはいるものの、返事をしかねていた。ある日、都から新しい判官が赴任してくる。ときを同じくして港の覇権をめぐる陰謀が……。

⬆彼らの殴り合う姿にも、どこか様式美が……。

⬆互いに意識し合うふたり、色男の判官と火竜娘は結ばれるのか？

⬆町に赴任してくる判官と堤挙だが……。
➡"寧波"の町は広い。方角と位置を把握してないと迷子になるぞ。

主人公になりきれ！

このゲームは、プレーヤーの行動や選択から性格を分析して、主人公の性格をプレーヤーに近づけていくようにできている。モニターのなかの自分の分身に、感情移入するのがとっても楽だ。逆にこのゲームをプレーしていると、主人公の行動から、プレーヤー自身まだ気付いていない自分の性格を発見するかもしれない。あとで性格診断してくれるので、心してプレーするのだ〜。

⬅男がこの港町に降り立ったときから、運命の歯車はゆっくりと動き始める。出会い、そして反発しながらも、ひかれ合うふたりだが……。

はじめにいくつか質問が

プレーヤーの名前を入力後、いくつかの質問が。この質問で主人公の初期性格が決定されるので、おろそかにはできないぞ。どう答えるかは自由だけど、あまりふざけてると「ぐふふ」、「ぐへへ」なんてしゃべる、メチャクチャな人格の主人公になってしまう。

自分のこころに素直にね

ゲーム開始後のイベントで主人公は、いろんな人に相談されたり、話しかけられたりする。これも、けっこう重要なので、最初の質問のように慎重にいこう。そうすればハッピーエンドを迎えられるかもしれないし、最後の性格診断で正確な答えが返ってくるぞ。

エンディングのあとに性格診断

無事物語を終了して、エンディングを迎えたあとには、性格診断、恋愛についてのアドバイス、相手との相性が表示される。プレー内容次第では、かなりトホホな結果が待っているかも。素直にプレーしていれば、自分を映す鏡にもなるぞ。健闘を祈る。

Game Info !!

火竜娘（かりゅうじょう）-柳 判官- -高 悠環-			9月25日発売予定
ジャンル	恋愛メンタルアドベンチャー	発売・販売元	ガスト
価格	6800円［税別］	メモリーカード	1ブロック使用

人物関係を把握して物語を楽しもう

登場人物と関わり合っていくことで、話が進んでいくこのゲーム。登場人物の性格とお互いの関係をつかんでおくことが重要だ。愛憎からみ合った複雑な人間関係、各人物の内面を読み解いて、物語をよりいっそう楽しもう。プロフィールは初期状態のものなので、プレー中に変化するかも。

寧波港人物相関図

データ交換が楽しい！ 相手役が好きなあの娘あの人に!!

恋愛メンタルアドベンチャー「火竜娘」のもうひとつのウリは、データ交換にある！　エンディング後に、プレーヤーの性格やアドバイスなどを見られるんだけど、そのときプレーヤーキャラのデータをメモリーカードにセーブできるのだ。たとえば、好きな女の子に女性編をクリアーしてもらって、そのデータで男性編をプレーすれば、その女の子の性格を反映した悠環を相手に、恋の駆け引きや物語の展開を楽しむことができる。当然、その逆も可能だよ。こんなところに2枚組のワケがあったわけ。さ～て、キミとあの娘（あの人）の相性はどうかな？

← 浜辺にたたずむふたり。ロマンチックな時間がふたりを包む？

→ 相性判定の画面がコレだ。ラブラブ、それとも……。

Look at MOVIE

中国明代の話なので、まともに映像化するとしたら、10億円は下らない費用がかかるだろうと言われた"藤 水名子"女史の作品世界。しかし、ゲームとの融合というかたちで、今回初の映像化となった。

収録したムービーは、ゲームのストーリーや、その世界のイメージを十分に伝えてくれる。気に入った人は、原作とあわせて楽しめば、さらにオモシロくプレーできる。原作を読んでからプレーするか、ゲームをプレーしてから原作を読むかはキミ次第だ。メモリーカードを2枚用意して発売を待とう。

© GUST CO.,LTD 1997 © NOWHERE Inc.1997 © Minako Fuji 1993

最強の戦士を夢に見て、少年は旅に出た

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

ラグナキュール

誰もが安心して遊べるフルポリゴン本格派RPG登場。さあ、最強のパーティーをめざして冒険しよう!

Game Info!!

ラグナキュール			9月25日発売予定
ジャンル	RPG	発売・販売元	SME
価格	予価5800円	メモリーカード	15ブロック使用

育てたキャラで対戦もできるフルポリゴンRPG!

上から見下ろした視点のフィールド型RPGで初めて、ゴマカシなしのフルポリゴンを実現。フルという文字どおり、すべてが立体的に表現されてるぞ。登場するキャラクターたちも、当然ポリゴン。しかも、モーションキャプチャーされたキャラクターの動きは、すんげーリアルだ。肝心のシナリオはというと、RPGのツボを押さえた本格的な作りだ。やればやるほどプレーヤーをグイグイと物語の世界に引き込んでいくぞ。また、メモリーカードを使った対戦モードもついていて飽きがこないようにできている。シナリオクリアー後もキャラ育てで、遊びこめ!!

⬅⬆未知の地へ足を踏み入れるごとに、さまざまな顔をのぞかせるフィールド。旅の楽しさ十分だ!

⬅⬆フルポリゴンを最大限活用したダンジョン。いままでにない複雑な多重構造が、プレーヤーを待つ。

⬅⬆建物内のちょっとした小物まで、ていねいに描き込まれている。細かい気配りがやる気をそそるぞ。

視点切り換え自由自在!!

真のフルポリゴンだからこそできる視点切り替え。通常画面・全景画面どちらでも、回転・拡大・縮小可能。組み合わせれば死角なし。地形、建物の裏側すみずみまで見渡せるのは快感だ。アイテムなんかを探すときに、と〜っても役立つ。フルポリゴンパワーさまさまってカンジ。でも、建物のなかやダンジョンみたいな天井に囲まれたところでは全景を見ることはできない。ちょっと残念。そんなゼイタクを言いたくなるほど快適なシステムだ。エリア全景を十分に楽しもう。

⬅コレが全景画面だ。入り組んだ地形のカユいところに目が届くよ。

⬆マップ上をくまなく探せば、こ〜んな発見も楽勝、楽勝。

神々の遺した世界

遥かな昔、人が獣と変わらなかった頃、放浪の神々が月の船に乗ってこの地を訪れた。神々は人に知恵と技術を与え、獣を制し街を造ることを教えた。人は感謝し、神々のために戦う戦士を差し出した。それは、神々と人との黄金時代だった。しかし……。神々は去った。現われたときと同様、月の船で。人はその不在を悲しみ、神々の帰りを願って戦士の祭りを開くようになった……。今年は4年に1度の"武神祭"。10年にひとりの戦士と言われるリーンも参加する。だが、裏では不穏な動きが……。

⬅これは!? アンラク国では、よからぬたくらみが……。

©Sony Music Entertainment (japan) Inc.

小技のきいたバトルシステムもイイぞ!!

↑敵の側面や背後をついて攻撃だ。

RPGと戦闘は、切っても切り放せない要素だ。バトルがつまらないRPGは、おもしろさが半減してしまう。かといって、バトルのシステムにコリすぎると、かえって戦闘がめんどくさくなっちゃう。『ラグナキュール』は、その辺のバランスがバッチリだ。基本はリアルタイムバトル。でも、プレーヤーが戸惑うような不要なコマンドはないので安心だよ。戦闘で死んでしまっても、全滅さえしなければ、戦闘後に全ステータスが完全回復する快適なシステムも見逃せない。

リアルタイムバトル!

←フォーメーションは4つまで設定できる。戦闘中もオーケーだ。

←投げは、敵を巻き込んだり吹っ飛ばしたりできる。

←竜巻の魔法はタテに並ぶ敵に特に有効。巻き込んじゃえ。

←敵はいろんな攻撃を仕掛けてくる。ヤラれるまえにやれ!

物語を彩る 登場人物たち

楽しさ無限大! 対戦で最強パーティーをつくれ!

今回の体験版では、まだ全貌があきらかではないが、製品版にはシナリオクリアー後にMBS(メモリーカードバトルシステム)が搭載される。友達と育てたパーティーを持ち寄って対戦だ! キャラクターのトレードもできるから、最強のパーティーづくりやキャラクター集めを存分に楽しめるぞ!!

←仲間にできるキャラは、シナリオによってさまざま。

How to controll [攻撃時]

- [R2ボタン]・1番近い敵を選択
- [R1ボタン]・1番近い敵を選択
- [L2ボタン]・1番近い敵を選択
- [△ボタン]・連打
- [L1ボタン]・1番近い敵を選択
- [○ボタン]・コマンドの決定
- [方向キー]・攻撃方向の選択
- [SELECTボタン]・不使用
- [STARTボタン]・ポーズ
- [□ボタン]・1番近い敵を選択
- [×ボタン]・コマンドのキャンセル

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

How to controll [通常時]

- [R2ボタン]・8方向視点切替え(反時計回り)
- [R1ボタン]・視点切替え(反時計回り)
- [L2ボタン]・8方向視点切替え(時計回り)
- [△ボタン]・ズーム(2段階)
- [L1ボタン]・視点切替え(時計回り)
- [○ボタン]・コマンドや会話の決定
- [方向キー]・キャラクターの移動
- [SELECTボタン]・全体マップに縮小表示
- [STARTボタン]・コマンドウィンドウを開く
- [□ボタン]・視点切替え(背後)
- [×ボタン]・押しながら方向キーで走る

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

究極の頭脳派シミュレーションバトル!!

CD-ROMに入ってます!! 体験版収録!!

Carnage Heart EZ

カルネージハート EASY ZAPPING

Name:Over Hill Engine
Material:Super alloy
Estimated durability:5to10 years
Purpose:Demolition and annihilation

Game Info !!

Carnage Heart EZ	発売中		
ジャンル	思考バトルシミュレーションゲーム	発売・販売元	アートディンク
価格	5700円[税別]	メモリーカード	5ブロック使用

大ブームを巻き起こした『カルネージハート』の改良版、『EZ』の体験版収録！
待ってましたの人、やってみたかった人、どっちの期待も裏切らない!!

EZ(イージーザッピング)でかなりイ〜ジ〜(EASYEASYEASYEASY?)になったぞ！

"重装甲無人機動兵器"、オーバーキルエンジン(OKE)を設計、指揮し、敵の基地を占領する『カルネージハート』。作成データの互換性をそのままに『EZ』となって登場したぞ。前作は、OKE設計の奥深さでマニアに熱狂的支持を受ける一方、初心者には近寄りがたい一面もあった。今回のEZとはEasy Zapping(イージーザッピング)の略で、初心者にも楽しんでもらうための親切な機能を大量に追加。またグラフィックや操作性も大きく向上しているので、前作からのファンも大満足の内容だ!

←これが今回の戦闘シーン。ポリゴンの限界に挑戦した臨場感あふれるリアルバトルは必見だぞ！　味方のダメージ量が画面下に表示されるので、戦闘の現状がひと目で把握できるようになったのだ!

OKE(オーバーキルエンジン)を作るんだ！オ〜ケ〜？

Hardware

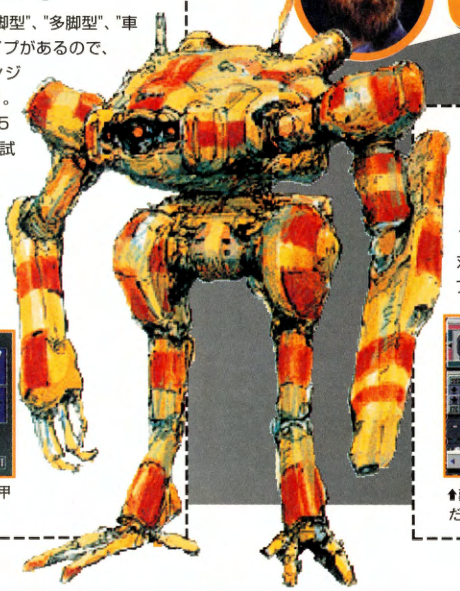
ハードウェアには"二脚型"、"多脚型"、"車両型"、"飛行型"の4タイプがあるので、それぞれに適したエンジンや武器を持たせよう。機体の塗装パターンも5種類あるのでいろいろ試してみよう。

機体選択

←機体をおまかせで作ることもできる。

パーツ一覧

↑装備している武器や装甲をまとめてチェックできる。



Software

OKEがうまく動くかどうかは、ほとんどソフトウェア(プログラム)の設計にかかっている。OKEがどういう行動をとってどう対応するのか、ひとつひとつ目的別の"チップ"で組み立てていくのだ!

プログラムチップリスト

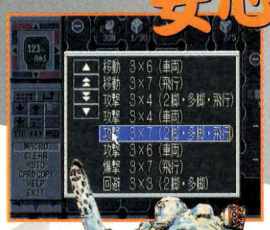
↑難しそうに見えるが、やりだすとハマっちゃうぜ!

←前進、ジャンプなど基本的なものから武器の装弾数チェックもできる。

OKEは、ハードウェアと呼ばれるボディーと、ソフトウェアと呼ばれるコンピュータープログラムのふたつで構成されるが、性能の善し悪しはズバリ、ソフトウェアで決まる。たとえば、同じパーツ構成のOKEが2体あったとしても、それぞれのソフトウェアが違えば、強さもまったく違ってくるのだ。

EZマクロ機能で初心者も安心♥

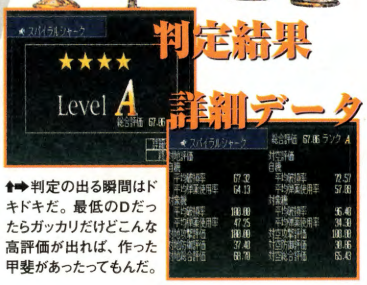
『EZ』が初心者にやさしい最大の理由は、EZマクロ機能にある。この機能は"攻撃"、"回避"、"移動"の、大まかな組み合わせを配置することで、手軽にOKEのプログラムを作成できるのだ。それぞれの機体に合ったマクロを貼り付けよう!



⬅行動させたい項目を貼り付けるだけ。この繰り返しでそれなりのプログラムができる。

でき上がった機体はレベル判定モードで即チェック!!

苦心して完成させたOKEが、どれくらい強いのか、とても気になるところ。そんな期待に応えて新たに追加された機能がレベル判定モードだ。対地評価と対空評価を3戦ずつ、計6戦で行ない、最高のSから最低のDまで5段階で評価される。破損率や弾薬使用率などを表示する詳細データは、OKEの弱点を補強する参考になるだろう。



⬆➡判定の出る瞬間はドキドキだ。最低のDだったらガッカリだけどこんな高評価が出れば、作った甲斐があったってもんだ。

新しいボスキャラはメチャ強いっス!!

EZの新キャラは"一式霧影"、"ガルーダ"、"ハウンドダック"の3種類。残念ながら自分で操作することはできないが、シナリオ時にはボスとして、VSバトル時には仮想敵機として登場する。この3体は、自分のOKEの未熟さを改めて知らしめるほどの恐ろしい強さを持っているのだ。下にそれぞれのボスの特徴を記したが、ぱっと見ただけでもその恐ろしさがわかってもらえるだろう。なにしろ3体とも150ミリ装甲を搭載しているんだからカタいカタい。コイツらに勝てたら相当なものだ。

一式霧影

- ほかの2脚よりひと回り大きい。
- 被弾時にほとんどとばされない。
- 150ミリ装甲を搭載。

ガルーダ

- 150ミリ装甲を備えた空飛ぶ重戦車。
- 少々の被弾はものともしない。
- 飛行型に弱いOKEは相手にならない。

ハウンドダック

- スピードのあるホバー型OKE。
- 地雷や機雷をほぼ無力化。
- 150ミリ装甲を搭載。

体験版でオリジナルOKEをカスタマイジング!

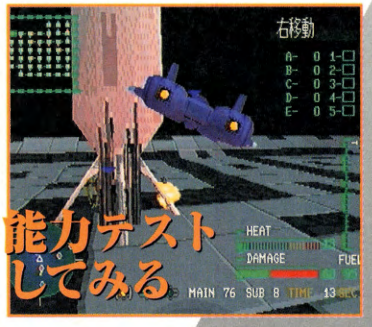
体験版では機体設計室で遊べるぞ。ハードウェアとソフトウェアを設計したら能力テストだ。"テスト機体"が自分の作った機体。"僚機"が味方の機体、"仮想敵機"が敵の機体だ。とりあえず"仮想敵機"が倒せるようになるまでプログラムを改良していこう。Card19〜Card25はオリジナル機体で数字が大きくなるほど強くなるぞ!

ハードウェア

⬆まずはハードウェアの作成。ある程度のパーツは付けられるけど、体験版なので選べる武器には限りがあるぞ!

ソフトウェア

⬆初めてプログラムを作るときはEZマクロ機能がオススメ。慣れてきたら、チップをフル活用して最強プログラムを作ろう!

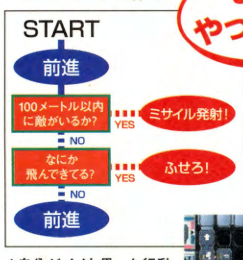


⬅いよいよ自分が作った機体の能力テストだ。OKEは、左上に出ているプログラムどおりに動くので、うまくいくまで何度もチェック!

プログラムなんて簡単だってば!

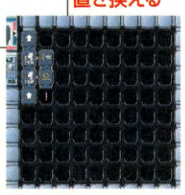
まずはやってみよう

フローチャートを作る



変換

プログラムに置き換える



⬆自分がイイと思った行動を、とりあえず書いてみるだけでいい。

➡ そのままチップに置き換えるだけ、これででき上がり。簡単っしょ!

カルネージハートの醍醐味はプログラムを作ることなんだけど、いきなり作れと言われてもなんのことやらさっぱりわからないので、ここではフローチャートを使って、より簡単なプログラムの組み方にチャレンジしてもらいたい。OKEに行動してもらいたいことを紙に書いてみて、それをプログラムに置き換える。左の表はあまりにも単純だけど、最初はこんな感じで徐々にレベルアップしていこう!

How to controll

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

※55ページにて『カルネージハート』最強のOKEを決める"ゲーマーズコロシアム"を好評開催中!!

Copyright©1995,1997 by Artdink

地上30メートルがキミのレーシングコース!

ReciproHeat 5000

レシプロヒート5000

CD-ROMに入ってます!!
体験版収録!!

Game Info !!

レシプロヒート5000		発売中	
ジャンル	レース	発売・販売元	エクシングエンタテイメント
価格	5800円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

第2次世界大戦で活躍したレシプロ機による爽快エアレース!

レシプロ機とは、レシプロエンジンを搭載したプロペラ機。主に第2次世界大戦で主力となった戦闘機たちだ。いまアメリカでは、そのレシプロ機によるレース(エアレース)が盛んに行なわれている。地上30メートルのコースを、往年の戦闘機たちが駆けめぐる、壮大かつ夢のエアレース。この爽快な"空中デットヒート"を楽しめるのが『レシプロヒート5000』なのだ。

登場する機体は、日本の"ゼロファイター"やアメリカの"ムスタング"など10機。それらレシプロ機に乗り、渓谷、高層ビル街、氷山などが存在する4つのコースを飛び抜けるのだ。空中といってもコース幅が狭かったり、トンネルも随所にあるので、ひと筋縄ではいかないぞ。キミの腕で名機を操り、大空の1位を目ざせ!

⬅飛行機だけどサイド・バイ・サイドは当たり前。激しく衝突だってするのだ。

➡長時間コースアウトしたり、障害物に激突すると大爆発!

大爆発

⬅レース終了後、自機の飛んでいる姿がさまざまな角度でリプレー再生されるぞ。

⬆3Dポリゴンで描かれた各コース。迫力満点の空中レースを体験できる。

➡コースの道筋を示す青い球体は、ポーズ画面のガイド設定で外すこともできる。

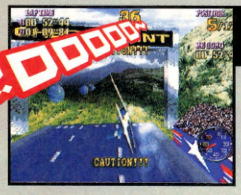
エアレースを盛り上げる機能満載!!

機体はすべてレース専用のアクロバット機。なかなか操作が難しいのだ。そこで役立つのがATモード。COMが上昇下降をある程度操作してくれるので、操縦感覚に慣れるのに便利だ。さらにアクロバット機ならではのローリング、パイロット気分を盛り上げるコクピットビューが楽しめるぞ。

AT・MT MODE

AT・MTモード

ATはコース中央に機体をある程度寄せてくれる自動操作モード。初心者におすすめ。MTはすべての操作を自分でする。



ACROBAT

ローリング

L、Rボタンでブロロロ~っとローリング。操作不能になるが、障害物に当たらずに成功すると、残りタイム2秒加算。

COCKPIT

コクピットビュー

より臨場感を楽しみたいならこの視点。機体幅の感覚がつかみずらいので障害物に当たり易いが、慣れると気持ちイイぞ。

コースに点在するアイテムを取ろう!

コースにはS、D、Tと書かれた赤、青、黄のアイテムが浮いている。それぞれ効果があるのでうまく利用しよう。周回ごとに出現ポイントは変わるぞ。

[スピードアップ]
スピードが最高速までアップする。タイム短縮には欠かせないアイテム。

[スピードダウン]
最低速にダウン。スピードの出し過ぎで旋回できないときに取ると効果的。

[タイムゲット]
残り時間が5秒増える。コースアウトばかりしているときには取っておこう。

往年の名機たちが登場!!

LIGHTNING	MUSTANG	THUNDER BOLT	CORSAIR	ZERO FIGHTER	SINDEN	MESSER SCHMITT	SPIT FIRE	GEEBEE	PITTS
⬆最高速は高いが、小回りが利かない。	⬆機体バランスがいい。平均的性能。	⬆機体は鈍重。上昇下降性能が高い。	⬆上昇能力と減速性能がやや悪い。	⬆小回りがかなり利く。初心者向き。	⬆10機中いちばんの最高速を誇る。	⬆性能は標準的。扱い易い機体。	⬆最高速がやや高いが、加速が悪い。	⬆機動性はピカイチ。安定性が悪い。	⬆扱いやすいが、性能は標準以下。

©XING 1997/METRO

要チェック!! レシプロコース徹底ガイド

コースは難易度別に4つ用意されている。各コースとも最短ルートは青い球体のガイド上。さらに"SOUTH CITY"、"SNOW LAND"には、"仕掛け"ポイントがひそんでいるのだ。余裕があるとき、ぜひ、飛んでみよう!

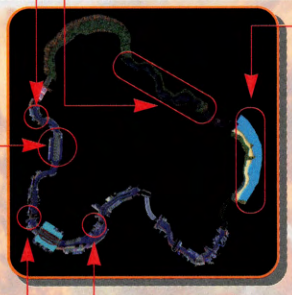
SOUTH CITY

難易度 ノーマル

ビル街、ジャングル、海辺と、目まぐるしくフィールドが変わる"SOUTH CITY"コース。ここには、最短ルートだけを飛んでいると気付かない、アクロバティックなスポットがたくさんあるのだ。

⬆コース内には、いくつか道路や線路をくぐれるポイントがある。アクロバティックに飛ぶなら、見逃さずチャレンジしてみよう。

⬅ボシャーンと水面に墜落! でも大丈夫。水なら爆発することはない。



⬆トンネルを抜けるとそこは海。ここは砂浜の上を飛べる。

⬆スピードを落とせばランカンをジグザグ飛行できる。でも慎重に飛ばないとコースアウトしちゃうぞ。

START

➡コース右側にU字型ビル発見! なんと通り抜けられるのだ。時間短縮につながるぞ。

SNOW LAND

難易度 ハード

氷と雪に覆われた"SNOW LAND"。高低差が激しく、飛びづらいコースだ。ペンギンの親子がレース観戦しているぞ。

⬆最速コースからは外れるが、看板のウラを飛べるのだ。余裕があるときにいってみよう。

⬅氷の橋を発見。かっこよくローリングでくぐってみよう。

⬆ここにペンギンの親子が立っているぞ。自機をぶつけるとピロ〜ンと吹っ飛んじゃう。

MOUNTAIN 初心者は

高低差があまりなく、障害物も少ないコース。スピードを出し過ぎても、コースアウトすることはほとんどない。思い切って飛ぶのだ!

⬆なにも恐れず、最高速でガンガン飛ばすのだ。

CANYON 上級者は

コース幅が狭く、おまけにクネクネ、高低差も激しい難コース。ジックリ飛び、コースを覚えることから始めよう。ブレーキがカギとなる。

⬆すばらしい景観のコース。でもいちばん難しいのね。

How to play 体験版

とにかくスピードアップのみ!

初心者向きのマウンテンコースを楽しめる体験版。しかし、1周することもままならないシビアな時間設定なので、とにかくスピードアップを心掛けよう。1ミスでもタイムロスとなるから慎重に。

⬆スピードアップアイテムを取るのも効果的。敵機やコース脇に当たらないように注意だ。

How to controll

●体験版の終了方法:タイトル画面でRETURN TO MENUを選択

な、な、なんと隠し機種が使えるぞ!

レース中に出現するステルスとF16。レシプロ機のレースなのになぜ? と思うけど、ある条件を満たすと、この2機が使用可能になるのだ。その条件とは全10機で1位を取ること。やってみる価値アリだよね。だってステルスのローリングが見たいモ〜ン。

ステルス

⬆最高速はピカイチ。でも加速が悪い。

F 16

⬆加速性能はピカイチ。でも小回りが利かない。

初心者からマニアまで楽しいフィッシング

ウキウキ釣り天国 人魚伝説の謎

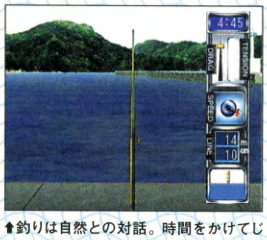
Game Info !!

ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～			発売中
ジャンル	フィッシングシミュレーション	発売・販売元	テイチク
価格	5800円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

CD-ROMに入って体験版収録!!

目的の魚を選んで、日取りを決めて、タックルを用意する。リアルな海釣りを楽しみ、釣った魚を料理して食べる……。『ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～』は、そんな釣りの楽しみを詰め込んだゲームだ。

海釣りをリアルに再現したフィッシングシミュレーション!!



↑釣りは自然との対話。時間をかけてじっくりやろう。釣れるまで気長に、気長に。

このソフトの最大のウリは海釣りを完全に再現した本格派釣りシミュレーションゲームだということ。釣り場は磯、砂浜など7種類。投げ釣り、ルアー釣りとさまざまな釣り方で海釣りを楽しめるぞ。ポリゴンで描かれた70種類以上の魚たちに、もうウキウキ。

しっかり準備して釣りに出発だ!!

ゲームはフィッシングルームで釣りに行く準備をするところから始まる。魚図鑑を見ながら、釣りたい魚を選ぼう。日程を組んで、仕掛けをそろえて、準備がすべて整ったら人魚島に出発だ。島では本物さながらにリアルなフィッシングを、思いっきり楽しめるぞ！釣りが終わったらフィッシングルームに戻って、記録を確認しよう。

ゲームの流れ

フィッシングルーム
- ◎魚図鑑で生態調査
- ◎釣魚料理大全づくり
- ◎フィッシング・ニュースで情報収集

人魚島
- ◎釣り場でフィッシング!!
- ◎荒波で事前準備
- ◎浜屋で食事
- ◎荒神神社の人魚伝説

まず、準備しよう!

釣りに出発する前に準備をしよう。場所、対象魚、日取り、仕掛けと、大物を夢見ながらひとつひとつ準備を進めるのだ。

↑竿やリールが並べてあったり、釣りの本や図鑑があったりと、これこそ釣り好きの部屋。

フィッシングルーム

釣り場
釣り場は全部で7ヵ所。練習するなら海の釣り堀がマル。

対象魚・月
目的の魚とその魚の釣れる時期を選んで、日取りを決めよう。

タックル
"お勧めタックル"なら、自動で仕掛けをセットしてくれる。

細かなセッティング!!

いざ、フィッシング!!

準備ができたら小型のセスナに乗って人魚島へ出発。現地のフィッシング・ショップでエサと情報を入手したら、海へ出かけよう。

←フィッシングショップ"荒波"。おやじのアドバイスは重要。

人魚島

雨天
天候は魚の活動に直接影響を与える要素のひとつ。雨が降ると魚の活動が活発になり、食欲が増すので、よく釣れるようになるのだ。

リアルな根掛かり釣りシーン!!
根掛かりとは、針などが海底に引っ掛かる現象。地形がリアルにできているので、こういうことが自然に起こる。

©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.

豊富な種類の魚を釣り上げてフィッシングルームを充実させよう!!

人魚島で海釣りを目一杯楽しんだら、フィッシングルームで釣りの成果をチェックしよう。ここには"釣魚料理大全"、"魚図鑑"、"フィッシング・ニュース"があり、データが収録されている。釣った魚によって内容が更新されていくので、魚を釣れば釣るほど、内容が充実していくぞ。

釣魚料理大全

魚のさばき方から調理方法まで、魚をおいしくいただく情報を見られる。でも、最初は白紙。釣った魚を"浜屋"に持っていって、料理の方法を教えてもらおう。

↑"刺身"から"煮もの"まで、食べ方いろいろ。

←"三枚おろし"は魚のさばき方の基本。これを見ながら実際にさばいてみて。

魚図鑑

人魚島に生息する、すべての生き物の生態を調べられる図鑑。釣りへ出発する前に予備知識としてチェックしておこう。

←始めはモノクロだが、釣り上げた魚はカラーで表示される。その姿はまるで本物。

フィッシング・ニュース

人魚島の釣り新聞のスクラップ・ブック。人魚島で釣り上げられた魚のレコードがわかる。更新すればキミの記録が掲載される。

←同じ釣り場、同じ魚で新記録を目ざそう。すべてのジャンルでレコードを塗り替えろ。

釣りをもっと楽しくするための人魚島ガイド

人魚島には釣り場が7ヵ所あり、海釣りのすべてを体験できる。釣った魚を料理してもらったり、人魚伝説のイベントが発生したりと、いろんなできごとがキミを待っている。

7ヵ所の釣り場と島の人々

人魚島全景

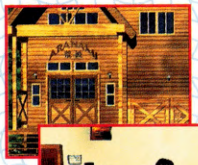
浜屋

浜大二郎・美津子夫妻が営んでいる料理屋。釣った魚をその場で料理してくれる。

←料理を作ってくれて、さらにその料理方法も教えてくれる。

荒波

釣りのアドバイスを聞いたり、エサを補充したりできる。いろいろなイベントはここで発生するぞ。



←店主、荒波源治。海釣りに精通している。

荒神神社

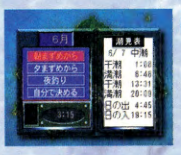
人魚島に伝わる"人魚伝説"に関する情報を入手。本当に人魚はいるのだろうか?

↑一見ただの岩に見える御神体。これが人魚に甦るというのだが……。

←源治のアドバイスに従ってえさを選ぼう。

初心者のための 釣りの基本講座

「釣りなんてやったことないよ〜ん」という人のために、釣りの基本と用語をちょっとだけ紹介しよう。これを知っているだけでも、ゲームをより楽しめるぞ。



朝まずめ、夕まずめ

魚は活動が活発になると釣れやすくなる。日の出と日の入りの前が魚の活動が活発になる時間帯で、その前後1時間ぐらいを朝まずめ、夕まずめという。

大潮のあとの中潮

大潮の日は潮の満ち引きが大きく、魚の活動が活発。しかし大潮の日は潮流の流れが激しく釣りにくい。大潮のあとの中潮がねらい目。

用語集

上げ潮[あげしお]
➲干潮から満潮にさしかかるときの潮の流れ。波止(堤防)釣りでは上げ潮にのって魚が近づき、下げ潮では遠ざかる傾向がある。

大潮[おおしお]
➲潮の干満の差がもっとも大きい潮まわりのこと。干満の差が大きいということは潮の流れもよく、魚の活性も高いことになる。若潮、長潮のときは逆に潮が流れず活性も低い。

外道[げどう]
➲ねらい(対象魚)以外の魚。

沈み根(根)[しずみね(ね)]
➲海中に隠れている岩礁。さまざまな魚がつく好ポイント。

たな[たな]
➲魚の泳いでいる層をさす。たなをとる、たなを合わせるなどといい、ポイントになる。

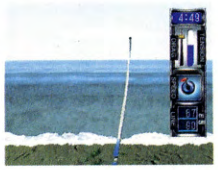
納竿[のうかん]
➲竿をおさめて、釣りを終わることをいう。

ボウズ[ぼうず]
➲魚が一尾も釣れなかったこと。

まずめ時[まずめじ]
➲夜明け、日没の前後をいう。もっとも魚の釣れる時間帯。

How to play 体験版 砂浜で釣りまくろう

体験版は砂浜での投げ釣りができる。時間制限ありだが、製品よりも設定が甘いのでガンガン釣れちゃうぞ。投げる方向と角度を決めたらキャスティング。魚がかかると竿の状態に反応がある。しばらく待ってみて反応がなかったら、ちょっと巻き上げてみよう。反応したら竿を立てて巻き上げて、魚をゲットだ。



←キャストすれば必ず釣れるといった感じ。これこそまさに、入れ食い状態。

How to controll

[R2ボタン] リールスピードを遅く
[R1ボタン] リールスピードを速く
[L2ボタン] ドラッグをゆるめる
[L1ボタン] ドラッグをしめる
[△ボタン] キャスト
[○ボタン] リールの巻き上げ
[方向キー] 竿の操作
[×ボタン] ベイルのオン/オフ
[方向キー、上]+[△ボタン] 一発巻き上げ
[セレクトボタン] 不使用
[スタートボタン] 不使用
[□ボタン] 不使用

●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

パズルでゲットラブ

Stressless Lesson
Les Les
れすれす

Game Info !!

Stressless Lesson-れすれす-		発売中	
ジャンル	パズル	発売・販売元	マックスファイブ
価格	4980円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

落ちものパズルを制覇してベストの告白をいただきだ!

『レスレス』は同色の色玉を4個そろえて消していく落ちものパズルに、恋愛の要素をプラスしたゲームだ。告白を目的としたストーリーモードとふたり対戦モードのふたつのゲームモードを楽しめる。ストーリーモードでクリアーすれば"おたのしみ"のおまけもあるぞ。それでは本編のストーリーモードで遊んでみよう。

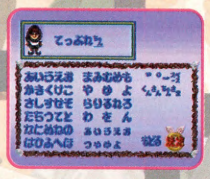
まずは準備 プレーヤーと告白する相手を選ぶ

➡主人公はこの8人から選ぶ。当然、告白したい相手も……。

まずはメインキャラの男女4人ずつから、プレーヤーが操作する主人公と告白したい相手を選ぶところから始める。主人公にはもちろん女の子も選べるので、女の子も違和感なく遊べる恋愛ゲームになっているというわけだ。キャラは個性派ぞろいなので、自分の感情移入できるキャラを選ぼう。

キャラの名前を変更することも可能なのだ

選んだ主人公と告白したい相手は、名前を変更できる。ということは主人公に自分の名前をつけ、告白する相手には自分の好きな人の名前はもちろんのこと、トレンディー俳優やアイドル歌手の名前をつけることもオーケーなのだ。名前を変えれば気合の入れかたもずいぶん変わるよね。

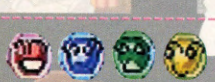


➡これが名前変更画面。もちろん、自分と好きな人の名前を入れるよね。

それではいよいよ対戦だ

Lesson.1 同じ色の玉を4個そろえて消していく

色玉は全部で4種類。同じ色玉を4個以上接するように並べると玉は消えていく。左から3列目が上までいっぱいになると負けになってしまうので、早めに消していこう。



⬆楽玉をこのまま下に落とせば4個接して消えるはず。

Lesson.2 連鎖を起こして優位に立とう

ただ4個ずつならべて消していくだけでは芸がない。連続して連鎖を起こそう。ひと組が消えることにより、その空いたスペースに落ちてきた色玉で次々と連鎖を起こすのだ。連鎖の起こし方については下の写真を見てもらいたい。縦に3個ずつ並べて、ひとつ横にずらして置くのがコツだ。連鎖の数が多いほど、相手により大きなダメージを与えられるぞ。

⬆縦に3個並べたら、その上にひとつずらして置いていく。

⬆左の楽玉から消えてまず1連鎖。哀玉が落ちてくる。

⬆哀玉が消えて2連鎖終了。怒玉が落ちて3連鎖だ。

Lesson.3 恋の邪魔物ストレス玉に備える

4種類の色玉のほかにもう1種類落ちてくる玉がある。これはストレス玉といって4個以上ならべても消えてくれないイジワルな玉なのだ。隣で連鎖を起こせば消せるぞ。ストレス玉に対処するには、なにも置かない列を作るという方法がある。横穴を掘る形で削っていくのだ。

⬆1番左の列をあけておけば、そこから消していけるのだ。

Lesson.4 ストレス玉がたまったらストレス解消矢で一掃しよう

ストレス玉はライバルが連鎖に成功すると一面に降ってくる。ライバルが大連鎖を起こしたときなど、とんでもない量のストレス玉が降ってくるときがある。こうなってしまったときの最終必殺兵器が"ストレス解消矢"だ。この矢を使えば、1番たくさん積まれている列からストレス玉を全部消してくれるのだ。ただし矢の数には限りがあるので注意。1度使ってしまっても、連鎖を起こせばまたもらえるから、ガンガン連鎖を狙っていこう。

⬆ストレス玉が邪魔して、ここまで積み上がってしまった。
➡しかしストレス解消矢のおかげで、こんなにすっきり。

©MAXFIVE 1997 LICENCED by COMPILE CORPORATION

恋のパズルにチャレンジする男女8人

永野 大地

↑弓道部の男子主将を務める高校3年生。大人っぽい容姿で、みんなのあこがれの的だが、武道場を経営する両親より恋愛は禁止されているらしい。根っからの日本男児。

←弓道部の女子主将で大地の幼なじみ。誰かに優しくしてほしい高校3年生。

橘 希美子

←たまみと同じクラスで親友。大地を尊敬している。

桐原 澄人

←お金持ちの令嬢。性格がおとなしく、親の言いなりになっている。

城下 香耶乃

藤澤 たまみ

↑中学時代に弓道部に在籍中、矢がこめかみをかすめる事故にあい、親に弓道部を辞めるように説得されてしまう。いまは弓道のかわりにゲームで気をまぎらす高校1年生。

←澄人の親友。すぐに顔に出てしまう彼は、好きな子を見ると赤面してしまう。

深町 賢二

←お金持ちのひとり娘。ちょっぴりわがままな高校1年生。

荏園 まり

←まりの世話をしている付き人で無口な男。推定年齢で32歳。

奥村

Lesson.5 放出玉で邪魔をしろ

←落ちてきているのが放出玉。4個も同時に落ちてくると、計画が目茶苦茶だ。これをライバルに送り込め。

普通は2個ずつ落ちてくる色玉だが、たまに1度に3個や4個同時に落ちてきてたまげることがある。これはライバルが大連鎖に成功したときに、連鎖の数に応じて最高5個までまとまって落ちてくる"放出玉"というものだ。これをくらうと計画が狂ってキツイのだが、それはライバルも同じこと。こちらが大連鎖を起こしてライバルの邪魔をしよう。

Lesson.6 プレー後のおたのしみにアイテムをゲットせよ

4連鎖以上を成功させると、画面を点滅しながら上がっていく"熊のぬいぐるみ"や"はちまき"が出てくる。これはゲーム終了後に思い出を喚起させてくれるアイテムなのだ。各キャラクターにそれぞれ5つずつアイテムがあるので、全部集めよう。告白が終わったら、すぐに"おたのしみ"で懐かしむべし。

←画面左側の額の前にある四角の箱がゲットしたアイテムだ。"おたのしみ"で見られるぞ。

思い出に浸る

↑自分の部屋でアイテムを探し出して、感慨にふけよう。

メインキャラたちのアイテムを紹介

ゲームソフト

←たまみが貸してくれたもの。

数学のノート

←希美子が使う数学のノート。

小説

←まりのお気に入りの小説。

指輪

←香耶乃の美しい指にあう指輪。

おみやげ

←大地が修学旅行で買ってきた。

定期券

←賢二が落としてしまったもの。

ポケベル

←澄人の人気のすごさがわかる。

ハンカチ

←暑い日もスーツの奥村のもの。

Lesson.7 高等テクニックの折り返し技を使い大連鎖を起こそう

①普通に組んで

②二段に組んで

③ここで折り返し

やった大連鎖!

左の写真の①のように組めば1段で5連鎖までできる。ここで②のように2段に組むことによって、折り返しという高度な技が可能になる。ここまでできればベストの告白は間違いないぞ。

↑折り返しの時点で4連鎖。まだまだ続くぞ。

Lesson.8 あとはベストの告白を見るだけ!!

How to play 体験版 れんしゅうモードを10キャラで遊べちゃう!!

←遊び方まで教えてくれる親切なモード。非常に勉強になるので見ておこう。

↑製品版では全20キャラから選べるうちの、上半分の10キャラから選べるのだ。

パズル部分が楽しめる"れんしゅう"モードと"あそびかた"の説明が聞ける。体験版で練習して製品版で告白されよう。

How to controll

[R1/R2ボタン] 不使用

[△ボタン] ストレス解消矢を落とす

[○ボタン] たまの右回転、決定

[×ボタン] たまの左回転、キャンセル

[□ボタン] 不使用

[L1/L2ボタン] 不使用

[方向キー] カーソルの移動、たまの移動 ←→たまの左右移動 ↓たまを速く落とす

[STARTボタン] ゲームスタート、一時停止 一時停止中にゲームを「やめる」「つづける」の決定

[SELECTボタン] 不使用

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

めちゃめちゃカワイイパズルゲーム!!

CD-ROMに入って体験版収録!!

Game Info !!

ばすてるみゅーず			発売中
ジャンル	サウンドアクションパズル	発売・販売元	ソフトオフィス
価格	4800円［税別］	メモリーカード	1ブロック使用

ミディランド国に、奪われた音楽を取り戻せ!!

"音玉"と呼ばれるカラフルな玉を発射し、同色の玉を消していくアクションパズルゲームが登場。舞台は音楽を愛する者の楽園ミディランド国。ある日、音痴な国王ビープ王が、歌のじょうずな国民に腹を立てて、突然音楽を禁止してしまった。キミは森のミュージシャン"ぷちゃまる"と"ぱなこ"と一緒に、ミディランド国に音楽を取り戻すのだ。

ふたりの行く手に待ち受けるステージは、全部で14。そして各ステージには手強い敵がひとりずつ配置されているのだが、このゲーム、敵キャラクターもすっごくカワイイ。しかも、いろいろな楽器がモデルになっているので、ゲーム中の動きや表情もさまざま。それぞれの楽器の特徴がよ～く現われているので、遊んでいるときはもちろん、見ているだけでもかなり楽しめるぞ。

プレー中の基本的な操作は、方向キーとスタート、○、×ボタンしか使わないとてもシンプルなもの。これならゲームが苦手な女の子も大安心だ。

まずはルールを知ろう!!

ここでは遊ぶためのルールを紹介しちゃうので、左下の画面で確認しながら読んでくれ。まず、クリアーの条件は音玉がデッドラインを越える前に全部消すことだ。音玉は同色のものを3つ以上つなげると消せる。しかし、その間にも敵が壁を押して迫ってくるので、ゆっくりしてはいられないぞ。

←見事クリアーすると敵がよろけて逃げていく。

←音玉がデッドラインを越えると負けてしまう。

音玉は全部で3つ!!

これらの音玉には、それぞれ赤、青、緑、黄、紫、オレンジの計6色がある。消したときの音がそれぞれ違うのだ。

［一発玉］
その名のとおり、消すと画面上の音玉をすべて消してしまうのだ。

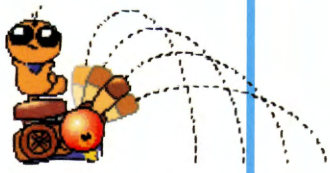
［色玉］
ごく普通の音玉。消しても特になにも起こらない。音符が目印だゾ。

［星玉］
消えるときに、同じ色の音玉を全部一斉に消してくれる便利なヤツ。

気になる音玉はこうやって消せ!!

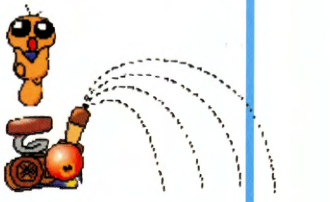
1 砲身の角度を決める

消したい音玉が決まったら、まず方向キーの上下で砲身の角度を決定。この砲身の角度は音玉の発射角度になっている。そのため、音玉が高く積み上がった状態では、砲身を上向きにしないと途中でぶつかってしまうぞ。



2 発射角度を決める

次は音玉の発射。○ボタンを押して離すと、ぷちゃまるがジャンプして音玉を発射する。軽く押すと低く近く、長く押すと高く遠く飛ぶ。押しっぱなしだとゆっくり降下してくる。押さないでいると最弱パワーで発射する。



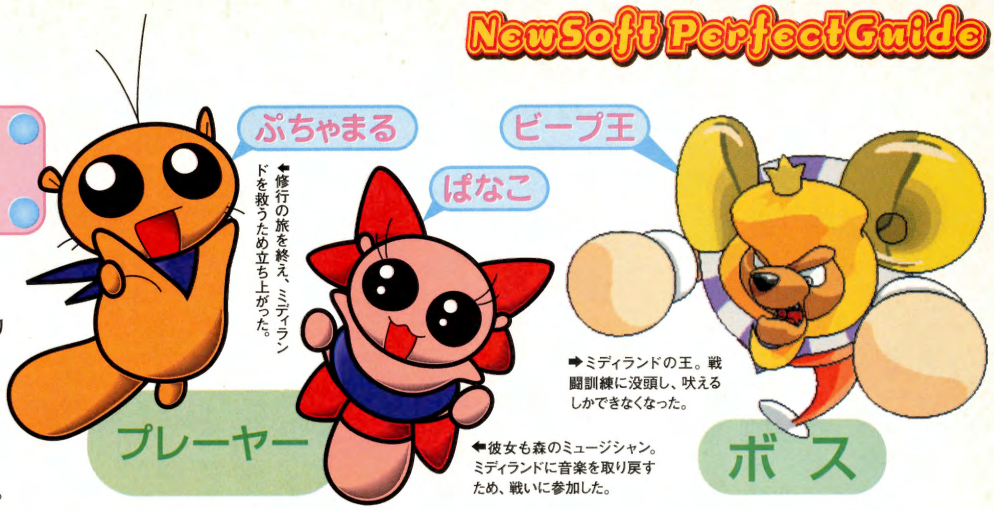
3 3つつなげて消滅だ!!

ボタンを離して音玉発射。音玉は3つ以上くっつければ消せるぞ。音玉には重力が働いているので、坂道を転げ落ちていく。この性質を考えて積めば連鎖がたくさんできる。一発玉や星玉があるときは重点的に狙うのだ。

『ばすてるみゅーず』:©SoftOffice 1997

登場キャラクターをちょっと紹介♥

ここではこのゲームに登場する主要キャラクター3人をお披露目するぞ。まずは、プレーヤーの操る"ぷちゃまる"と"ぱなこ"。なんとこのふたりは森のミュージシャンをしている"ももんが"。それぞれゲーム中の、音玉発射台の砲身（楽器）が違う。もうひとりは、この騒動の首謀者でボスのビープ王。彼の率いる敵キャラクターは、どれも強烈な個性を持っているクセ者だぞ。



⬅修行の旅を終え、ミディランドを救うため立ち上がった。

⬅彼女も森のミュージシャン。ミディランドに音楽を取り戻すため、戦いに参加した。

➡ミディランドの王。戦闘訓練に没頭し、吠えるしかできなくなった。

ステージはパズル面とボス面で構成!!

1ステージはパズル面3つとボス面ひとつの、計4面で構成されている。パズル面は敵が壁を押して攻撃してくるうえに、難易度が徐々に上がる。ボス面では、壁がないかわりに、プレーヤーと音玉の間に敵が出現し、坂道をゆっくり登ってくる。敵が登りきるとゲームオーバーなので、サクサク音玉を消すのだ。ちなみに、音玉を敵に当てると、怒って少しだけ接近してくる。ぶつけ過ぎるとすぐに登りきられるぞ。

⬆障害物がないので、初めのうちは思いどおりの攻略がしやすい。背景も多種類ある。

⬅敵がどんどん迫ってくる。音玉をぶつけたときの表情が愉快だ。

連鎖をキメるとメロディーが!!

すべての音玉は、消えるとき、色によって違った音を出す。そのため、大量に連鎖すると、無作為ではあるがメロディーを発生させられるのだ。音階まで把握しながら音玉を積み上げるのはさすがに難しいので、最初は2、3連鎖くらいからやってみよう。また、音玉は、消えると音符を発生する。音符は画面上に向かって上がっていくぞ。連鎖をつなげればつなげるほど、メロディーと音符の大量発生で、とっても華やかな画面に！　ついでにクリアーできればいうことなしだ。キミも"森のミュージシャン"目ざしてがんばろう!

⬆音玉がはじけながら消えた瞬間。画面の上方に、はじけた音玉から出た音符が舞っているのが見える。

なんとゲームモードを4つ搭載!!

ゲームモードは、ひとり用のほかに3つある。まずは対戦用の"たいけつみゅーず"。相手の音玉がデッドラインを越えたら勝ちだ。次は音玉を消し続ける"ちゃれんじみゅーず"。3つめは時間内にステージをクリアーする"たいむでみゅーず"。時間切れになるとゲームオーバーだぞ。

⬅対戦モードの画面は、縦に2分割されている。難易度調整もできるぞ。

⬆これが"ちゃれんじみゅーず"の画面。レベルが上がると難しくなるぞ。

⬅各ステージを、"たいむ"の欄に表示される時間内にクリアーしていくのだ。プレー中は敵が出てこないぞ。

How to play 体験版

体験版では1ステージまるまる遊べちゃうぞ!!

体験版では、パズル面3つとボス面、つまりひとつのステージがプレーできちゃうぞ。このステージの敵は、江戸っ子気質のダルマ職人"ミスターだるま"。見てのとおり、でんでん太鼓がモデルになっているのだ。

⬆画面の右下にいるのが"ミスターだるま"。ステージの難易度はそれほど高くはないぞ。

How to controll

[方向キー]
砲身の角度を調整（ゲーム中）
押した方向に移動（選択時）

[○ボタン]
ジャンプ・発射（ゲーム中）
決定（選択時）

[×ボタン]
使用しません（ゲーム中）
前の画面に戻る（選択時）

[STARTボタン]
ゲームの一時停止（ゲーム中）／決定・ゲーム開始（選択時）

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

どきどきシャッターチャンス☆

～恋のパズルを組み立てて♡～

新感覚！これがニュータイプのギャルゲーだ!!

個性豊かな女の子8人に豪華声優陣が夢の共演。好みの彼女と楽しく遊んで、写真も撮れちゃう、スッゲーおいしいゲームだぜ～！

Game Info !!

どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて♥～			10月発売予定
ジャンル	撮影アドベンチャー	発売・販売元	日本一ソフトウェア
価格	5800円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

ジグソーパズルで勝負して女の子を激写!!

かわいい女の子たちと楽しくジグソーパズルで対戦して、たくさん写真を撮らせてもらう、業界初の撮影システムを採用した、斬新なゲームが登場した。プレーヤー（冴木 瞬介）は"月刊フォトスクール"の専属カメラマン。写真誌でナンバーワンの売り上げを誇るこの雑誌が、タブー視されてきた水着撮影を創刊10周年企画で断行。冴木は特集"働く女の水着姿"を成功させるため、10日間のあいだに5人の女の子の水着写真を撮らなければならない。そのためには、まず女の子と出会い、ある程度仲良くなってジグソーパズルで対戦。ゲームに勝つと、いよいよ写真撮影！　はじめは制服姿しか撮らせてくれない子も、キミのテクニックしだいで待望の水着姿になってくれるぞ！　撮った写真はアルバムに保存されるので、いつでも鑑賞できるのだ。

⬆ジグソーパズルの対戦画面。ゲームを有利に進めるアイテムは、画面下のゲージを溜めれば使用できる。ゲージはパズルを組むスピードが速いほどいっぱい溜まり、強力アイテムほどゲージを大量に消費するぞ。

神庄 千冬

明紙神社の巫女さん。神社の掃除が趣味の、几帳面な女の子。ボケ、一つっとした感じだが、意外にも（失礼？）頭がいい。ただ英語は苦手らしい。現役の女子高生だ！

VSモードもある

◀謎の多い占い師・ユグドラル・双樹VS表情豊かなスーパーヒロイン・神崎唯の対戦。戦いの前は格闘ゲームみたいだが、いざ始まるとチビキャラになってチョコチョコ動きまわる。カワイイぞ！

➡画面右の編集長・如月玲香の最強アイテム"年末進行"は、操作しなくても彼女が自動的にパズルを組んでくれる、とんでもないアイテムだ！　この技を使われる前に勝負をつけよう。

ゲームの流れ

女の子と出会う
↓
仲良くなる
↓
ジグソーパズルで勝負
↓
写真撮影!!

♡制服のつきは水着ショット!?♡

ギャルを酔わせる話術を身に付けろ！

ゲームの目的は、女の子の水着姿をたくさん撮ること。ただ、彼女たちの気持ちが理解できなければ、たとえ一流の撮影技術を持っていても、なんの役にも立たないぞ。女の子と出会えても、そのあとのコミュニケーションがヘタでは写真撮影どころではないからだ。女の子と仲良くなると、撮影中に話しかけてくることがある。そのときキミが女心を理解しているかどうかで、彼女たちの表情やポーズが変わってくるのだから、会話はかなり重要だ！　当然彼女たちが1番喜びそうな答えを返してあげるのがイイんだけど、あえて怒りをかいそうな返事をして、気まずい雰囲気を味わうっていうのも結構楽しいかも。

⬅いきなりフレンドリーに話しかけてくる子もいる。臨機応変に対応しろ。

⬅カメラマンは写真を撮るだけでなく、女の子を喜ばせる話術も必要。気に入った答えがなければ"黙っている"という選択もアリだ。

➡彼女が話に乗りかけているぞ。こうなったらあとは押しの一手。自慢のストロベリートークで口説け！　落とせ！　そして脱がせ!!

女の子は全部で8人！

女の子を喜ばせるのもカメラマンの仕事よ

女の子がいっぱいの、このゲームには、ヒロイン・神崎唯、女子高生巫女・神庄千冬、看護婦・黒木レイ、ロリロリっ娘・佐藤涼子、あやしい占い師・ユグドラル・双樹、新人教師・花咲早苗、女編集長・如月玲香、ナイスバディのウエイトレス・園浦可奈莉の合計8人もの個性的な女の子たちが登場するぞ！　ページ端に並べた写真を見ると、彼女たちの意外な素顔がファインダーから覗けそうで、いまから楽しみだ。

黒木 レイ

大神総合病院の看護婦さん。サバサバした性格で表情がコロコロ変わる。患者さんと遊んであげることが趣味というやさしい子なので、まわりの人からも好かれている。

体験版で恋のウォーミングアップ！

キャラクターの紹介が終わると、園浦可奈莉という子の"撮影教室"が始まる。ここでゲームのポイントや、写真の撮り方を教えてもらえるので、しっかり聞いておこう。そのあとはいよいよ撮影シーンに突入！　撮影が始まると自動的にカメラが動き出すが、方向キーでもある程度調整がきくぞ。テレビモニターの4倍サイズで動く迫力の撮影シーンは必見だ！　○ボタンで、撮りたい場所にカメラを固定したらピント合わせ。被写体の女の子の焦点がピッタリ合う瞬間を見計らってタイミングよくシャッターを切ろう。うまくできない人は、ファインダー下にある、三角と丸に注目！　3つ全部表示されたときにシャッターを切れば、きれいな写真がとれるハズだ。

⬆きれいにピントがあった写真。ファインダーの下を見てみると、ランプが3つ点灯している。

⬆完全なピンぼけ。一目瞭然でダメな写真だ。こんな写真を撮られたら女の子もかわいそう。

いろいろ教えてもらおう

➡彼女が園浦可奈莉ちゃん。この体験版でできることを、こと細かく教えてくれるやさしい女の子だ。

⬅「ボクってかわいい？」の質問に本気で"2"を選んだ人……彼女の反応は体験版を見て確かめよう。

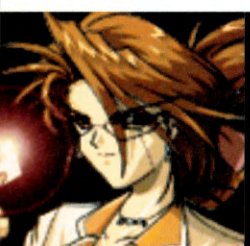
How to controll

[方向キー]カメラの移動

[○ボタン]カメラの固定、シャッターを切る

●体験版の終了方法：
タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.



Copyright©1995,1997 by Artdink.

新感覚ラジオDJシミュレーション

フリートーク・スタジオ

Free Talk STUDIO

マリの気ままなおしゃべり

CD-ROMに入って体験版収録!!

Game Info !!

フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～		9月25日発売予定
ジャンル	ラジオDJシミュレーション	発売・販売元	メディアエンターテイメント
価格	5800円[税別]	メモリーカード	1ブロック使用

新米アナウンサーとして、番組を盛り上げよう

香坂マリ

➡物語の主人公で、人気DJになるのが夢の新米アナウンサー。

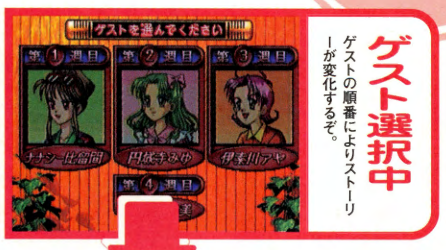
ラジオ番組のDJになっちゃおうという、新感覚のシミュレーションゲームの登場だ。プレーヤーは新米アナウンサーの香坂マリとなり、試験的にラジオ番組のDJをまかされることになる。合計4回の番組を進行して、高聴取率を得られなければ、途中で解任されてしまうぞ。クセのあるゲストといっしょに番組を盛り上げて、人気番組に成長させるのだ！　キャラクターの声は豪華声優陣が担当しており、盛り上がるのは間違いなし。マルチエンディングの採用で、なかには声優さんからのメッセージまで聞けるものもあるぞ。

声・國府田マリ子

トーク内容により変化するマルチエンディングを楽しむ

トーク番組を進めていく際、選択肢を選ぶことで、異なるストーリーが展開されていく。ゲストの機嫌をとりながらトークをしていくのも、まったく逆の態度で怒らせちゃうのもプレーヤー次第。何度もプレーして、さまざまなシチュエーションを楽しんじゃえ！　スーパーアイドル河合奈津美に、番組のテーマソングを歌ってもらうグッドエンディングを、果たして見られるかな？

イベントも盛りだくさん。何度もプレーして遊びつくそう！

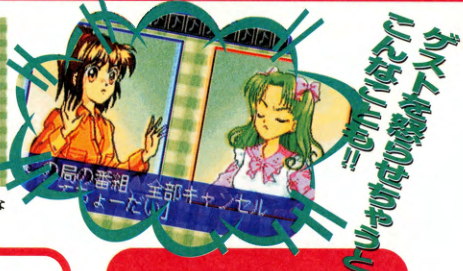


ゲスト選択中

ゲストの順番によりストーリーが変化するぞ。

⬇「御子神さん、生放送中に霊なんか呼ばないでぇー」。

⬆伊素川さんのペットは、なんとイグアナなのだ。



収録開始

番組の盛り上がりを示す画面上部のゲージ。右に行くほど盛り上がっている。

CM、リクエスト曲をはさむ

CMやリクエスト曲演奏中は、ディレクターまたはゲストと会話できるぞ。

収録終了、次週へ

放送終了後、"反響ファックス"などの結果が出る。高聴取率を目ざしていこう!

高聴取率獲得で超大物アイドル河合奈津美(声・國府田マリ子)をゲストとして迎えよう!!

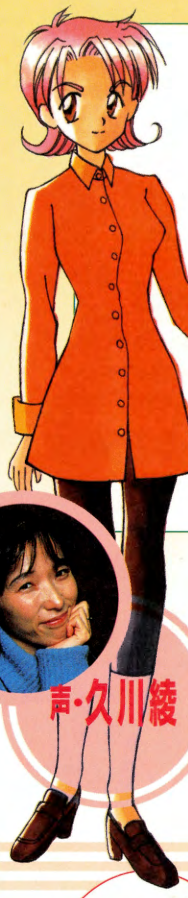
『フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～』:©1997 Media Entertainment Inc.

クセのあるゲストが登場するゾ ～声を豪華声優陣が担当～

ナナシー比留間

←独特の世界観を持つ自称アーティスト。ヒステリーには注意したほうがよい。

伊素川アヤ



←関西弁バリバリの人気コメディアン。ベタなツッコミはうけないので注意。

御子神依子

←心霊現象を引き起こす女流オカルト作家。根が暗く、機嫌とりが難しいのだ。

円城寺みゆ

←芸能界での生活が長く周囲の人間に甘やかされてきたため、非常にわがまま。

声・萩森侑子

声・山崎和佳奈

声・久川綾

声・富沢美智恵

必聴

オリジナルテーマソング
『唇にPromise』収録

テーマソングとして収録された『唇にPromise』は、プレイステーションオリジナルで、このゲームでしか聴けないというもの。ファンなら涙ものだよね。

河合奈津美

プレイステーション オリジナルなのだ！

素敵なプレゼントを用意したよ。
ドシドシ応募してくださいませ、ませ♥

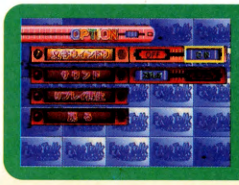
ソフトを3名様
オリジナル&プリクラシールを10名様

●詳しくは71ページを見てネ

How to play 体験版

体験版のゲストは人気コメディアンの伊素川アヤ

さぁ体験版をプレーしよう。オプション画面で、セリフ表示のON/OFFを決めたらゲームスタート。体験版のゲストは人気コメディアンの伊素川アヤ。こてこての関西弁でまくし立てられるけど、根が明かるいので話は進めやすいぞ。じょうずにツッコミを入れてポイントを上げよう。CMに入るまでプレーできるので、何度もプレーして相手のリアクションを研究。製品版で役立てるべし。



オプション画面
テキストメッセージの有無を決めよう。

本番開始3秒前・2・1・CUE!!

How to controll

[方向キー上下]
・選択肢を選ぶ

[STARTボタン]
・ゲームのスタート
・プロローグのキャンセル

[○ボタン]
・決定

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

CD-ROM連動企画

ゲーマーズコロシアム

セーブデータを200パーセント活用する読者参加コーナー!!

ますます絶好調なゲーマーズコロシアム。今月はさらに3本も新規募集のゲームが増え、合計8本のデータを募集するという史上空前のスケールになってきた。これはもう参加するしかないでしょう。キミの参加を待っているから、どんどん送ってきてちょーだい。頼んだよん。

Monster Farm モンスターファーム 最強モンスター大募集!!

キミの育てたモンスターを登録してトップブリーダーの座を射止めよう

BATTLE ENTRY Colosseum No. 97-10-1

読者から送られてきたメモリーカードのモンスターをトーナメントで戦わせて、テップレ公認の最強モンスターとトップブリーダーを決定する。上位のモンスターデータはCD-ROMに収録するぞ。

強いCDを探し出しバトルを制するのだ

モンスターファームはCDのデータからいろいろなモンスターを誕生させ、鍛えて戦わせる新型の育成シミュレーションゲームだ。

仕事や修行で鍛えるとモンスターはどんどん強くなるが、いくら強いモンスターにも寿命はやってくる。しかし心配御無用。寿命の前に冷凍保存しておけば、ほかのモンスターと合体できる。愛着あるモンスターの面影を残した新しいモンスターの誕生だ。相性に注意して合体させれば大きな戦力アップも期待できるぞ。合体でのみ誕生する種類もあるのだ。

モンスターファームは強いモンスターを育てる以外にもいろいろな方法で遊べてしまう、非常にお得なソフトだ。たとえば本誌のように同じ音楽ジャンルの歌手同士のCDを戦わせたり、バトル以外でもモンスターの最長寿に挑戦するのもおもしろい。ほかにも遊び方はいろいろあるのだが、とりあえずテップレで募集しているのは最強モンスターなのでヨロシク。天下のテクモさんの全面協力により、特に優秀なブリーダーには素敵なプレゼントを予定しているのだ。さらに優勝者には記念に残るような名誉あるプレゼントも企画している。キミのモンスター1体をメモリーカードに冬眠させて送り、レアなプレゼントを手に入れよう。ハイレベルなモンスターを期待しているぞ。

⬆円盤石から生まれたモンスター。なかなか強そうで期待できるぞ。

⬆これがバトルフィールド。テップレが勝ちそうだ。がんばれ!

合体によるパワーアップを狙う

この二体を合体させる

合体

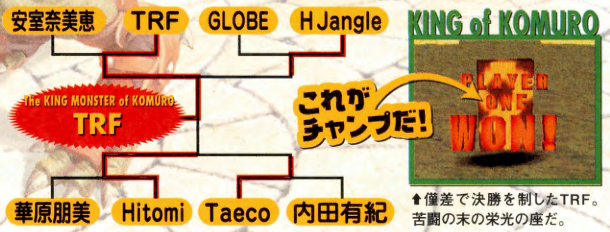
⬆2体のモンスターの相性がバッチリなら、確実に能力がアップする。

たとえば... ライバルを戦わせてみる

熱烈な信者を持つ音楽教祖同士の対決。結果は下のようになった。尾崎が強かったためか、耐えるダンディズムなのか、長渕キックは不発に終わってしまった。

たとえば... KING of KOMURO・コムロ選手権大会

音楽業界をほとんど一色に染めているコムロファミリー。そのなかで誰がナンバーワンなのかをモンスターファームで調べてみた。ブレイクするきっかけとなるシングルで対戦させた結果、TRFが先輩の意地を見せてチャンピオンの称号を得た。



⬆僅差で決勝を制したTRF。苦闘の末の栄光の座だ。

 ※付録CD-ROMのセーブデータの使い方は123ページ

[モンスターファーム]:©TECMO,LTD. 1997

Carnage Heart カルネージハート

BATTLE RESULT

Colosseum No.97-7-1

コロシアムナンバー

2代目・格闘王は火影がゲット!!

2代目格闘王の座を目ざすのは17人。厳しい規則のなか、至近距離で圧倒的な強さを見せた火影のクルクルダンサーが見事優勝!

CD-ROMに入って発売!! データ収録!!

The KING of "Colosseum No.97-7-1"

⑩火影

2位❹卍党党首

4位❾黒っちタワー

3位⑯大坪 博文

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

優勝 火影(愛知県)
チーム名:クルクルダンサー
機体名:烈電 格闘型
烈電 格闘型
烈電 格闘型

準優勝 卍党党首(岐阜県)
チーム名:虎乱舞
機体名:虎乱舞2
虎乱舞2
虎乱舞2

第3位 大坪 博文(東京都)
チーム名:薪火の会
機体名:薪火マスタープロト
薪火の会会員2号
薪火の会会員3号

第4位 黒っちタワー(愛知県)
チーム名:みんなでポッコポコ
機体名:みんなでポッコポコ
みんなでポッコポコ
一匹のジュジュ爺

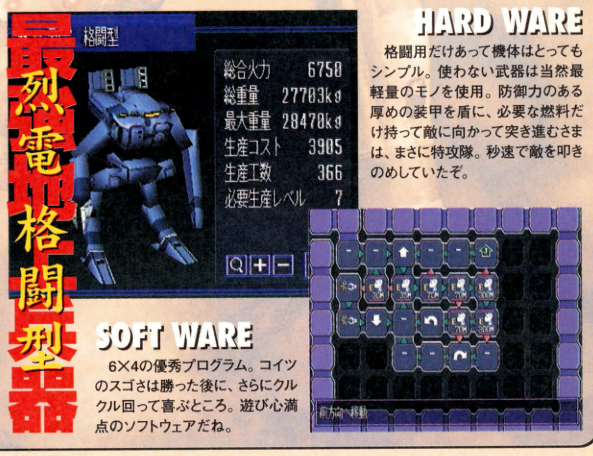
	ペンネーム	(出身)	構成	チーム名
❶	JAP	(岐阜県)	ジュジュジュ	かかってきたまえ……
❷	月夜の兎組	(北海道)	月月月	月夜の兎組
❸	パイナップル	(愛知県)	火火火	工基礎パワー爆発
❹	卍党党首	(岐阜県)	月月月	虎乱舞
❺	大上@卍党	(岡山県)	月月月	松井さん
❻	川口 史郎	(鹿児島県)	火火火	ヘルズ・ウォール
❼	TAKASI	(神奈川県)	月月月	MIGU-ME821
❽	黒っちタワー	(神奈川県)	月月ジュ	みんなでポッコポコ
❾	寿司・サイトー	(神奈川県)	火火火	寿司皇国
❿	火影	(愛知県)	火火火	クルクルダンサー
⓫	菊池 史尚	(高知県)	ジュジュジュ	マツダリョウヘー
⓬	某騎士団だんちょ	(神奈川県)	火火火	402nd TFS

	ペンネーム	(出身)	構成	チーム名
⓭	ハロハロ	(神奈川県)	火火火	ハロハロトンベリーズ2
⓮	福田 篤志	(岡山県)	火火火	バングドール
⓯	大坪 博文	(東京都)	火ジュジュ	薪火の会
⓰	博明地 泰司	(広島県)	月火ジュ	THE・おむすびーズ
⓱	Judge	(滋賀県)	ジュジュジュ	Burns!

※"月"は月影、"火"は火影、"ファ"はファイアインセクト、"ク"はクーゲル、"ジュ"はジュジュマンをそれぞれさします。(例)月火ジュ……月影、火影、ジュジュマンの組み合わせです。※応募いただいたメモリーカードの返送作業が遅れまして、関係者のみなさまにご迷惑をおかけしました。深くお詫び申し上げます。

総評

今月で2回目を迎えた格闘型大会。1回目よりもハイレベルな闘いが目立ったぞ。そのなかで優勝した火影のクルクルダンサーはかなり強いんじゃないかな? 高性能プログラムを持った"烈電 格闘型"は、CD-ROMに入っているので、ぜひキミのOKEと対戦させてみよう。2位は今月も卍党党首。キミは"カルネージ界のオッティ"かい? 惜しすぎるぜっ! 今月はこのふたりがズバ抜けてたかな? みんなもいい機体ができたらドンドン送ってね!



HARD WARE

格闘用だけあって機体はとってもシンプル。使わない武器は当然最軽量のモノを使用。防御力のある厚めの装甲を盾に、必要な燃料だけ持って敵に向かって突き進むさまは、まさに特攻隊。秒速で敵を叩きのめしていたぞ。

SOFT WARE

6×4の優秀プログラム。コイツのスゴさは勝った後に、さらにクルクル回って喜ぶところ。遊び心満点のソフトウェアだね。

募集データ(数字はコロシアムナンバー)

No.97-10-1 『モンスターファーム』 最強モンスター大募集!!

規則(レギュレーション)
冬眠させたモンスターであれば規制はいっさいなし。応募はひとり1体まで。

※対戦モードの"オートVSオート"でモンスター同士を対決させるぞ。モンスターのもとになるCDもわかれば、データの説明に書いてくれ。

No.97-10-2 『ダービースタリオン』 最強馬対決開催!!

規則(レギュレーション)
コースは東京、距離は芝2400mで開催。持ち込み馬も参戦可能だ!

※そろそろコンピューターでは相手にならなくなっている馬が1、2頭いるはず。そんなキミの愛馬を遠征に出して最強の座を手に入れろ!

No.97-10-3 『実況パワフルプロ野球'97開幕版』 オリジナルチーム大募集!!

規則(レギュレーション)
12球団のうち1チームで、26名全員がオリジナル選手であること。

※各球団1チームずつでトーナメント開催。ベストナインやスーパー選手データなども掲載する予定なので、極限に育て上げた選手を送ろう!

No.97-10-4 『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』 鍛え上げたモンスターが主役!

規則(レギュレーション)
モンスター4匹×3チームの12匹。武器は装備済みであること。

※リングは"ザイルタンツェ"で"お前に任せる"モードで闘わせる。CD-ROMにモンスターを収録したので、そいつらに勝てるぐらいを目安に送ってくれ!

No.97-10-5 『COOL BOARDERS 2 Killing session』 トータルポイントバトル開催!!

規則(レギュレーション)
スノーボード、キャラクターの制限なし。"WHITE RESORT"トータルポイント勝負。

※ハイスコアをマークしたら、はがきに得点、使用キャラクター名とスノーボードの種類を書いて送ってくれ。上位者はメモリーカードで確認させてもらうぞ。

No.97-10-6 『甲子園V』 最強チームを大募集!!

規則(レギュレーション)
育てに育てまくった究極チームを募集。ただし応募はひとり1チームまで!

※CD-ROMに収録している投手データはもう見たかな? 最強チームと共に、ものすごい投球フォームの投手データも同時募集してしまうぞ!

No.97-10-7 『ZERO DIVIDE 2 -THE SECRET WISH-』 最速タイムアタックデータを大募集!!

規則(レギュレーション)
キャラ制限なし。エンディングまでの総時間の勝負と最速KOタイムで勝負。

※総時間3分以内でクリアーできた人は、はがきに使用キャラクターと最速KOタイムを書いて下記のあて先へ。上位入賞者は確認のためメモリーカードを送ってもらうぞ!

No.97-10-8 『Carnage Heart EZ』 3vs3飛行型OKEを求む!!

規則(レギュレーション)
飛行型の機体であれば制限はいっさいなし。破壊力抜群のOKEを待ってるぞ。

※機体データは『カルネージハート』、『Carnage Heart EZ』どちらのソフトで作成しても可。ただし、コロシアムでは『Carnage Heart EZ』を使用。

史上空前の誌上バトルだぜっ!!

前号で大幅に増えた募集データは、今月さらに増えて全8本。話題のソフトが盛りだくさんだ! 締切もずいぶん伸ばしたので、みんなからの鬼のような応募を待ってるぞ。各メーカーさんも豪華賞品を用意してくれるということなんで、期待しちゃいましょう。

※お詫び……先月号に掲載した募集データ『COOL BOARDERS 2』を、ソフト発売前に締切ってしまい、たいへん申し訳ありませんでした。

応募方法

■用意するもの
- メモリーカード
- メモリーカード用ラベル
- 応募用紙 (A4のレポート用紙など)
- あて名シール
- 封筒

❶参加するゲームのデータをメモリーカードに入れる(複数のデータが入っていた場合は無効)。
❷メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❸応募用紙に郵便番号、住所、氏名、電話番号、本誌掲載希望ペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のデータ名、データの説明を書く("No.97-10-5"、"No.97-10-7"への応募は申請タイムのみ送ろう。集計後、上位者には編集部から連絡して、証拠のメモリーカードを送ってもらうぞ)。
❹封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く(返送時に使用します)。
❺封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シール、を入れて、右記あて先まで送る。
❻A4レポート用紙などに自分の作ったモノがどれだけスゴいのか(その作り方など)、驚異的なタイムやポイントが出た過程、そのゲームに関する自分の意気込みや熱意なども書いてもらえると、気合入ってて結構イイです。
※ご応募いただいたメモリーカードは返却いたしますが、発送までに時間がかかります。本誌掲載後、約1ヵ月かかりますのでご了承ください。不慮の事故にそなえて、応募したデータをメモリーカードにコピーしておくのも忘れずに。

あて先
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック・プレイステーション10月号
"ゲーマーズコロシアム"係

『カルネージハート』Copyright©1995 by Artdink.

応募締切 '97年10月9日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

ようこそ！マスモンの世界へ！

マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-アナザーストーリー

マスモン 完全制覇への道

マスモンの愛称でおなじみ『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』。そのマスモンがオリジナル体験版になってテップレに登場だ!! 今月は連載の第1回。

Game Info !!

マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-		発売中	
ジャンル	ファンタジーシミュレーション	発売・販売元	東芝EMI
価格	5800円[税別]	メモリーカード	3ブロック使用

テップレオリジナル"マスモン"ここに始動!!

連載第1回 オリジナルストーリー"才媛、開眼"

お待たせしました。ついにというか、もうというか、マスモンオリジナル体験版の連載スタートだ。その名も"マスター・オブ・モンスターズ-暁の賢者達-アナザーストーリー"。今号より6ヵ月連続で体験版を収録し、読者のみんなにお届けしていく予定だ。完全オリジナルなので、テップレ以外ではプレーできないぞ。見逃さないようにしよう。

で、気になるアナザーストーリーの内容だが、6人のマスターがガイアの弟子だったころの外伝的なストーリーを設定。6人のなかから毎号ひとりのマスターに焦点を絞り、エピソードを展開するというものだ。マスターとガイアの隠された過去がいま明かされる。まさに、マスモンファン必見のシナリオなのだ。

体験版は1面完結で、マップもそんなに大きくないので、お手軽に楽しめるぞ。しかもゲームバランスが練り込まれているので、やりごたえ十分!!

今回の主人公はサモナー。体験版は彼女がガイアの元で修行していたころの話を元に作られている。彼女の召喚士としての能力を試す試験が行なわれるというエピソードだ。彼女は試験に合格できるだろうか？ それでは、さっそくキミを召喚伝説の世界へ招待しよう。

無垢で純粋な美少女マスター

主人公：**サモナー**

マスモンのアイドル的存在。孤児だった彼女を育ててくれたガイアに、なんとか恩返しをしようと精いっぱいガンバル。まだ子供っぽさが残り、涙もろい感アリ。

新たなモンスターたちの戦いが始まる!!

➡オリジナルのシナリオを収録。残りターンが少なくなると、ガイアが助けてくれる。

プロローグ

数年前、天界で魔力の暴走事件が起こり、多くの建物が破壊された。

その中心地にいたのは、亜麻色の髪をした、親のない幼い少女だった。

天界を運営する、天界査問委員会は、その少女を煉獄会に送るよう強く要求したが、ひとりの男がその意見を退けた。

当時、委員会で強力な発言権を持っていた、ガイアである。

ガイアはその魔力の凄まじさに目をつけ、彼女を優秀な魔道師にするために、彼女を引き取り、自らが教育を施した。

彼女は魔法の素質が優れていたが、頭のいい子でもあった。

成長した彼女は、当時ごく一部の者しか習得できなかった召喚魔法を、限られた数とはいえ、立派に使いこなすことができるようになったのだ。

彼女はいつしか、"サモナー(召喚士)"と呼ばれるようになった。彼女自身も、その名を渾名として誇らしく使っていた。

彼女は、その豊かな魔法の力を使って、将来ガイアの手助けができればいいな、といつも考えていた。

彼女の希望をかなえるチャンスは、ある日突然やってきた。

「君の能力が見たい」と、天界査問委員会が、呼び出しをかけてきたのである。

能力を試し、成績が良ければ査問委員会に帰属し、ガイアの元で働けるように計らってくれるというのだ。

試験は、天上界の浮島で行なわれる。

試験官を見事打ち倒すことが目的だ。

ガイアの恩に報いるためにもかつて天界で事件を起こした、自らの過去を清算するためにも、何とかこの試験を成功させたい！

彼女は高まる胸を抑えつつ、試験場に向かった……。

マップ：天上界の浮島全景

⬆シナリオがオリジナルなら当然マップもオリジナル。マップは横に長い島の形をしており、サモナーが左、敵マスターが右に位置している。島の中央にある平原に大部隊を展開させよう。島に点在する魔法の塔の占領も忘れずに。

☞『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』5800円[税別]で大好評発売中!!

モンスターを召喚し、自在に操れ!!

マスモンはモンスターを召喚して、敵マスター率いるモンスター軍団と戦っていくウォー・シミュレーションゲームだ。初心者のためにポイントを2点説明しよう。

1点はモンスターをたくさん召喚すること。モンスターの数が多いほうが心強くて安心だ。召喚できるモンスターの数は占領している魔法の塔の数で決まってくるので、できるだけ多く魔法の塔を占領しよう。

もう1点はモンスターの状況をよく判断すること。モンスターのHPや敵との相性を考えて、じょうずに戦っていこう。

召喚

⬆ゲームが始まったらまずは召喚。強いモンスターを呼び出すのだ。

移動

⬆敵のマスターは島の右端にいるぞ。モンスターをマップ右へ進軍させよう。

攻撃

⬆島の中央付近で敵モンスターと遭遇。モンスター同士の戦いが始まる。

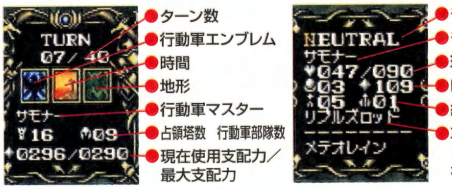
大魔法炸裂!

➡大魔法はマスターが使える特殊なコマンドのひとつ。攻撃、回復、補助の系統があって、マスターのINTの数値がなくなるまで使用可能だ。使い分けて戦いをスムーズに進めるとグッド。

How to play 体験版

体験版では、オリジナルシナリオ1面をプレーできる。連載第1回ということもあり難易度は低め。進化、融合はできないものの、すでに進化したモンスターによる、激しい戦いが展開されるのだ。

[ウインドーの見方]



- ターン数
- 行動軍エンブレム
- 時間
- 地形
- 行動軍マスター
- 占領塔数　行動軍部隊数
- 現在使用支配力／最大支配力
- モンスターの属性
- モンスター名
- 現在のHP／最大HP
- MP　INT
- 経験値　レベル
- 攻撃用武器（上から）格闘／投射／魔法

How to controll

- [△ボタン] ・サブコマンドメニュー
- [R2ボタン] ・オートモードの起動
- [R1ボタン] ・未動作ユニットの選択
- [L2ボタン] ・不使用
- [L1ボタン] ・未動作ユニットの選択
- [方向キー上下] ・カーソルの選択・移動
- [セレクトボタン] ・不使用
- [スタートボタン] ・ターン終了
- [○ボタン] ・選択・決定
- [×ボタン] ・キャンセル
- [□ボタン] ・マップモードの切り替え

●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

モンスターの特長を把握せよ!!

マスモンの醍醐味はなんといってもモンスターの召喚。召喚なくしてマスモンはありえないのだ。モンスターの特長をよ〜く考えて、その場に応じたモンスターを召喚しよう。今回のイチ押しモンスターはフェニックス。ずば抜けて高い移動力がなんといっても魅力だ。

フェニックス

⬆移動力12は召喚できるモンスターのなかで最高。攻撃力も高い。

⬆フェニックスの移動力は全モンスターのなかでもトップクラスを誇る。島の端から端まで2ターンで行けてしまうぞ。

ナイト

⬆HPが高く、攻守に優れる。サモナーの護衛に。

コカトリス

⬆格闘と投射の2種の攻撃方法をもち、ともに強力。

ファントム

⬆非常に高い防御力を持つが、魔法攻撃には弱い。

ワイバーン

⬆HPと攻撃力が高く、安定したユニットである。

はじまりますもん

東芝EMIますたぁ梶さんより愛を込めて——

全国1000万人のマスモンファンの皆様こんにちは！　テックサターンではお馴染み(!?)のますたぁ梶でございます。えっ！　そんな奴知らない？　でも、テックサターンでマスモンの連載体験版が大好評なのはしってるよね？　えっ……ちょっとキミ裏へ……エイッ、エイッ、いけない子ね！　パシッ。てなことで皆様の熱い声援のおかげでこのテックPSでもマスモンの体験版の連載がついに開始となりました！　ストーリーはもちろん、好評発売中「暁の賢者達」の外伝です！　毎回ゲーム本編に出てくる6人のマスターのうちひとりにスポットをあて、彼らが主人公アイロスと出会う前の話をゲームを通じて展開いたします。

みなさんもこのマスターのこんなストーリーがほしいとか似顔絵とかございましたら、ぜひ編集部までご応募ください！　ゲームの質問もOKです！　マスモンとますたぁ梶をこれからもよろしくです！

地形効果も考慮して、有利な状況で戦え!!

モンスターはその個々の特徴により、"陸ユニットの火炎系"というように分類できる。この分類とマップ上にある地形の種類は、モンスターの行動に影響を与えるので、理解して有利に戦おう。

平原　移動・防御効果ともに標準。ここを基準にして地形のよしあしを判断する。

森林　回避率が上昇する。陸ユニットは移動力を多く消費してしまう。

河川　陸ユニットは移動・防御効果ともにマイナス。海洋系が得意。

海洋　海洋系、飛行系以外は進入不可。海洋系がもっとも得意。

山岳　陸ユニットは移動制限大。防御効果も大。海洋系は進入不可。

火山　火炎系、飛行系以外は進入不可。火炎系がもっとも得意。

氷原　陸ユニットは移動・防御効果ともにマイナス。氷系の得意地形。

氷山　氷系、飛行系以外は進入できない。氷系がもっとも得意。

寺院　モンスターの融合ができるところ。今回のマップにはない。

魔法の塔　マスター、モンスターのHP・MP・INTを回復する。

要塞　占領すると、支配力がアップ。陸ユニットは防御効果が大。

城壁　陸ユニットは移動効果マイナス。しかしそのぶん、防御力大。

城　占領すると、支配力が大きくアップ。陸ユニットは防御力大。

マスモンなお便り募集中!!

マスモンへの熱い思いをぶつけよう。応募者のなかから抽選で10名に右のポスターをプレゼント。

・質問
・イラスト
・好きなマスター、好きなモンスター
・体験版の感想
・このコーナーの感想
・その他、言いたいことなどなど

あて先

〒151-24　東京都世田谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　テック編集部
テックプレイステーション10月号
「マスモン完全制覇への道」係
締切'97年10月15日当日消印有効
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI

ソニー・コンピュータエンタテインメント + TECH PlayStation 合同"爆裂"企画

鈴鹿タイムアタックコンテスト開催!!

ファステストラップを送って、日本GPへ行こう

ついに『FORMULA 1 97』の発売が決まった。前作で大ファンだった読者チャン、お待たせしたね。その発売を記念して、『FORMULA 1』での"鈴鹿タイムアタックコンテスト"を開催するゾ。トップをゲットすれば、夢のF-1日本グランプリへ招待だ!

集え、音速の貴公子たちよ!!

あの感動から、まだ1年も経っていない。『FORMULA 1』の発売が'96年12月13日、早くもその続編が発売されることになった。発売決定記念として、ソニー・コンピュータエンタテインメントとてっぷれの合同企画、"鈴鹿タイムアタックコンテスト"を開催することになったゾ。日頃磨いたテクを披露するときがきたのだ! 応募期間が短いのは、優勝者を鈴鹿グランプリ('97年10月10~12日開催)に招待するため。大会規定をよく読んで、ベストラップをスグ送るのだ!!

⬅鈴鹿名物のシケインは、通過しないと失格だぞ。

➡テクニカルな鈴鹿サーキットでは、毎年激しいバトルが繰り広げられている。

上位入賞者には豪華プライズ

1位:F-1日本GP観戦チケット('97年10月12日開催)
(三重県鈴鹿市までの交通費は自己負担)
しかも鈴鹿のSCE特設ブースへご招待

ほかにもF-1グッズがもらえちゃう!! 超レアものもあるけど、まだ秘密! ほしけりゃウデを磨くのだ!

大会規定
- 『FORMULA 1』を使用
- 鈴鹿サーキットでの1周アタック
- グランプリモードのプラクティスでアタック(アーケードモードは不可)
- 使うドライバー、チームは自由
- 車のセットアップは自由
- ☆シケインの不通過は失格!
- ☆成績優秀者には、証拠となるビデオテープを送ってもらうので、あらかじめ用意しておいてくれ。(テープの返却はできません。)

応募要項 ☆'97年9月26日消印有効。自分のラップタイム、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、官製はがきで速効で応募すべし!

あて先 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキー TECH PlayStation編集部 「F-1タイムアタック」係

ソニー・コンピュータエンターテインメント
S·C·E·I NEWS

キャロック

⬅⬇"精霊同盟軍"は世界の運命をかけて戦いに挑む。

グランストリーム伝紀 The Granstream Saga

3Dアクション RPG!!

フルポリゴンで、360度どこからでも視点変更が可能なRPG。敵と遭遇した瞬間、リアルタイム入力によるバトルが始まるぞ。

⬆秒間60フレームで、連続攻撃も出せてしまう戦闘シーン。

⬇アニメーションシーンはあのプロダクションI.G.が制作。

リューン

速報 お台場 Do Don' Pa!
GRAND PRIX ODAIBA

'97年7月27日から8月3日まで、夏真っ盛りのお台場で開催されたイベント"お台場DoDon'Pa!"。そのなかで『FORMULA 1 97』のお披露目パーティーが行なわれ、タイムアタックコンテストなどが開催された。本誌取材班もバッチリ活躍してたのだ。

➡大画面での2Pバトルプレーに会場の熱気も絶頂に。

➡コンテストに参加。前作で鍛えたウデで見事優勝!

本誌"さわやか遠藤"もエントリー

➡会場では芸能人のカートグランプリも行なわれていた。目前のアンナさんに遠藤の目尻も下がりっぱなし。

タグランストリーム伝記 Xソニー・コンピュータエンタテインメント J3Dアクション RPG 発11月発売予定 価5800円[税別] M容量未定

最高峰のF-1シミュレーター、早くも続編が登場だ

FORMULA 1 97

レースゲームの決定版がリニューアル

あのF-1ゲームの決定版『FORMULA 1』が最新データを引っ下げて帰ってきた！『FORMULA 1 97』では11チームの最新データを使用、全18のオフィシャル・サーキットもすべて収録！　まさに本物さながらのレースが楽しめるのだ。画面分割の対戦プレーも可能になって、友達とのバトルもめちゃくちゃアツいぜ。

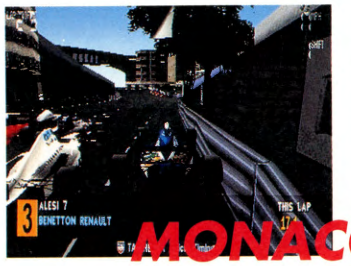
ゲームモードは前作と同様、気軽にレースを楽しめる"アーケードモード"と、セッティングや車のダメージ、ピットインなど実際のF-1と同じようにレースを行なう"グランプリモード"のふたつ。グランプリモードでは、豊富な設定が変更可能。設定次第ではタイヤのバーストや、エンジンブローなどのアクシデントもあり。なおF-1中継でお馴染みの3人、解説に今宮純、実況三宅正治、ピットレポーター川井一仁らのコメントが、さらに雰囲気を盛り上げてくれる。

Game Info !!

FORMULA 1 97	10月9日発売予定		
ジャンル	レース	発売・販売元	ソニー・コンピュータエンタテインメント
価格	5800円[税別]	メモリーカード・他	1ブロック使用、ネジコン、アナログコントローラー

『FORMULA 1 97』のここがスゴすぎ！

POINT 1 すべてのデータは現在進行中の'97年シーズンのものを使用



前作『FORMULA 1』は発売が'96年12月、データは'95年版という当時の1年前のものを使っていた。しかし、新作ではなんと、いまなおアツいバトルが繰り広げられている今年'97年のものを使用しているのだ。シーズンが終わる前に、ゲームでシーズンインできるというので、盛り上がること間違いなし。最新データだから、昨年ワールドチャンピオンに輝いたデーモン・ヒルはアロウズ=ヤマハへ移籍しているし、今年大活躍しているジョーダン=プジョーの若いふたり、ラルフ・シューマッハ、ジャンカルロ・フィジケラを選んだり、ウィリアムズ=ルノーのハインツハラルド・フレンツェンでブッ飛ばすことも可能なのだ。そんなドライバーたちのデータはもちろん、マシンの性能、ディテール、さらにはエンジン音にいたるまで、'97年シーズンのものを忠実に再現。F-1ファンなら、うれし涙が出ちゃわない？

MONACOもそっくり!!

↑すべてのマシンは本物そっくり。黒銀のマクラーレン、かっこいいよね？

←タイヤ交換、燃料補給など、ピットの重要性は高いぞ。

PIT IN!!

←我らが日本代表、中野信治や片山右京で、トップを快走しよう！

←インをつこうとしたら、前方で接触事故。フルブレーキングでかわせ。

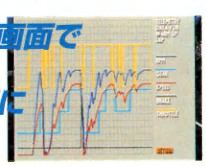
POINT 2 なにからなにまですべて"こだわりアル"

データだけではなく、システムにもこだわりが感じられる。今回新たにコックピット視点を追加。この視点のみ使えるオプションとして、"バイザー"の存在があるぞ。これはドライバーのヘルメットに付属しているシールのようなもので、レース中タイヤのカスやオイルの汚れから、クリアーな視界を確保するためにはがすものなのだ。マニアもうなずくシステム満載だが、設定は自由に変更可能。

コックピット画面ならバイザーの汚れが！

↑普段は上の画面。バイザーが汚れると下の画面のようになってしまう。

テレメトリー画面でデータ収集、セッティングに活かせ！



←グランプリモードの練習時のみ選択可。

POINT 3 同時プレーのバトルで燃える

F-1といえば、やっぱ"バトル"でしょ。通信ケーブルを使ってのみ可能だった前作とは違い、画面分割でプレーできるようになった。本体、テレビ、ソフトをふたつずつ、さらに通信ケーブルもすべて揃えるのは金銭的にツラいから、うれしい限りだよね。

プレー画面も上下分割型、左右分割型と好きなほうを選べる。好きなマシン、ドライバーでテクニックを競い合うのだ！

↑緊迫したレースを楽しむべし。

→上下分割型の対戦プレーも可能。

『FORMULA 1』:Licensed by FOCA to Fuji Television. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS ™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved./『FORMULA 1 97』:Licensed by Formula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS ™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Formula 1 97 ™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations.

スキっちコナミ

コナミなくして、
ボクらのゲーム人生は
あり得ない……。

近日発売の
オススメソフトたち

BREAK POINT

Game Info !!

ブレイクポイント	
9月18日発売予定	
ジャンル	スポーツ
価格	予価4800円[税別]

モーションキャプチャーの本格派テニスゲーム

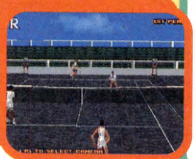
『BREAK POINT』は選手の動きがとてもリアルなテニスゲームだ。ゲームモードはシングルス、ダブルスのほかにトーナメントなどがある。マルチタップを使用して、トーナメントに最大8人まで参加できるぞ。友達を集めて対戦できるね。

サービスエースを狙え

ネットプレーがアツいぜ

➡選べるキャラクターは8人。

➡リプレー機能もあるのだ!



ハイパーオリンピック イン ナガノ

長野オリンピック公式
ライセンス商品(NAOC L-395)

今年の冬は家でも
オリンピック!

Game Info !!

ハイパーオリンピック イン ナガノ	
'97年12月発売予定	
ジャンル	スポーツ
価格	価格未定

全種目制覇を目ざし、華麗なワザを競い合え!連打だけでは勝てないゾ。

ジャンプ

ラージヒル

アルペン大回転

➡正式競技が10種目以上。これは女子のカーリング。

『ツインビーRPG』発表!!

あの『ツインビー』がRPGとして帰ってくる。次号で紹介するから、しばし待つのだ!

➡舞台は"どんぶり島"だ。

➡アクションもかわいいぞ。

あいたくて…

your smiles in my heart

高校生活での恋愛がテーマ

『ときめきメモリアル』制作チームが贈るゲームが登場。プレーヤーは告白するまでの過程ではなく、告白後の"おつきあい"を楽しんでいく。どんな恋愛ができるのかな。

Game Info !!

あいたくて… your smiles in my heart	
'98年春発売予定	
ジャンル	恋愛シミュレーション
価格	価格未定

二宮麻子

➡千菜にくらべて、少しボーイッシュ。

二宮千菜

➡同性、異性からも好かれるタイプだ。

本当の恋愛を体験しよう

"パロ爆弾"プレゼントキャンペーン開催

9月25日発売予定の『パロウォーズ』を買って"パロ爆弾"を当てよう。"パロ爆弾"にはパロウォーズオリジナルグッズがぎっしりだ。抽選で100名様にプレゼントだよ。

応募方法

商品パッケージについている応募券を官製はがきに貼り、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、送るべし。

締切 '97年11月28日(消印有効)

発表は商品の発送をもってかえさせていただきます

あて先 〒105東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ(株) プロモーション企画部「パロウォーズ パロ爆弾キャンペーン」応募係

『BREAK POINT』:Published under License of Ocean Software Ltd.©Ocean Software Ltd. 1996/『ハイパーオリンピック イン ナガノ』:長野オリンピック公式ライセンス商品(NAOC L-395)©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『ツインビーRPG』:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『あいたくて…your smiles in my heart』:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～』:©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM情報毎月更新の極楽ページ!!

カプ魂!!

まもなく発売となるディレクターズカットと、新しく練り直されたバイオ2を大紹介!!

連載2回目にして、バイオコーナー拡大だ。新世代を感じさせる驚異のグラフィックを堪能してくれ!!

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT

9月25日発売の『バイオ ハザード ディレクターズカット』。前作とほぼ同内容のオリジナルモード、初心者向けのビギナーモード、追加要素を満載し、難易度をアップしたアレンジモードと、3種のゲームモードを収録。アレンジモードは、メインキャラの衣装とアイテムや敵のセット位置が追加変更されており、さらにディレクターズカットの名称どおり、カメラワークやイベントの順番などが大幅に変更されたのだ。まるで別のゲームとして楽しめるゾ!!

⬆見覚えのあるテラスも、背景や壁が描き込まれ、写真かイメージCGのよう。

⬆体にフィットしたベストを着こなし、ゾンビと戦うジル。帽子も取ってます。

➡入る部屋の順番も変わり、シナリオも変更されている。

BIOHAZARD 2

ラクーンシティーに再び悪夢が……。この街を猟奇事件が襲ってから2カ月。兄・クリスの消息を求めるクレアと、ラクーン市警に配属となった新米警官・レオンのふたりはそれぞれ、恐怖と絶望が待つこの街を目ざすのだった。

スタート地点は屋外となることが判明。シナリオ変更に伴って新登場のクレアの活躍が、屋外で見られそうだぞ。いまから楽しみだね。

⬅映画を超えた!! 目を疑わんばかりの超、超美麗グラフィック。

⬆バトカーもかんおけに早変わり。ゾンビが相手じゃ警官もツライ。

クレア
消息を断った兄・クリスを追って恐怖の街へ。

レオン
配属初日の遅刻も気にしない、呑気な新米警官。

⬇狭い路地を抜けると新たな恐怖が……。

⬆どこもかしこもゾンビだらけとなった市街。

『ブレス オブ ファイアⅢ』

熟成されたシステムを紹介!!

今号は"ドラゴン・ジーン・システム"を紹介するゾ。主人公に宿る因子(ジーン)を開放し、竜変身によってさまざまな効果を得られるのがこのシステムの特徴だ。ジーンの組み合わせは987通りもある! 工夫を凝らして最強ドラゴンを目ざそう。

⬅世界に何人かいる師匠を探して弟子入りだ。

⬅⬆炎+力のジーンなど、組み合わせによってさまざまなドラゴンに変身!!

『ロックマンNEO(仮称)』

10周年ならではのこだわりのロックマン!!

今度のヒーローは3D!! 年末のビッグタイトルラッシュにカプコンの新作が殴り込みだ。3Dシューティングアクション RPGと銘打たれたこのゲーム、まったく新しいゲーム性と世界観を持っている。ニューヒーローの誕生だけに要注目!!

⬅遺跡のダンジョン。腕のバスターでボスと戦闘中のロックだ。

⬅宝をねらうボーン3兄弟。

⬅劇場アニメ風のデモも。

『BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT』:©CAPCOM CO.,LTD.『BIOHAZARD 2』:©CAPCOM CO.,LTD.『ブレス オブ ファイアⅢ』:©CAPCOM CO.,LTD.『ロックマンNEO(仮称)』:©CAPCOM CO.,LTD.

ハミナム

今回と次号で紹介する『ナムコミュージアムアンコール』の初回プレスぶんには、なんと限定特典版も出るぞ。どういうものかっていうと、パッケージが"ナムコミュージアム"シリーズの6枚のCD-ROMをぜ～んぶ収められるスペシャルBOXになるのだ。さらに、ナムコのオリジナルステッカーも同封されるぞ！　これでお値段据え置きの5800円［税別］。さすがナムコさん。太っ腹だねイ。もう、だ～い好き！

namco ナムコ なむ子ォ～ゥ LOVE♥

ナムコにくびったけ!!

namco 大協力!!

ナムコミュージアムアンコール収録の4タイトルを紹介！　あとは次号で!!

ナムコミュージアムアンコール

懐かしの名作ビデオゲームをPSで楽しめる涙ものシリーズ『ナムコミュージアム』。ファンの要望に応え復活するのだ。今回は収録される7タイトル中4作品を紹介するぞ。残りは次号を待ってね!!

DRAGON SABER

J RPG 発'90年12月 価5800円［税別］ M1ブロック使用

『ドラゴンスピリット』の続編として'90年12月に登場。ふたり同時プレーの楽しさを味わえる、美麗シューティングだ。

➡気合弾で敵を撃破。

⬅左の赤い卵はパワーアップアイテム。

Mote

J バラエティ 発10月30日 価5800円［税別］ M1ブロック使用

ゲーム専用機初移植。収録要望がいちばん多かったタイトルだ。アイテムをうまく使って敵をはじくことがカギとなる、戦略的なゲーム。

⬆格子模様の"ソーラーベース"が戦場。

⬆ソーラーベースの形は多彩。頭を使え。

ワンダーモモ

パンチラ炸裂のギャルゲー。プレーヤーは"モモ"となって怪人と闘うのだ。戦場は小劇場"ナムコシアター"。舞台下のカメラ小僧に注意しろ!

⬆ワンダーモモに変身して攻撃。

⬅モモのパンチラキック炸裂!

King & Balloon

こちらもゲーム専用機初移植。攻撃しながら潜入する、無数の敵風船から王様を守るのだ。フワフワとトリッキーな動きをする風船を、よ～く狙って撃ち落とせ!　'80年10月の作品。

➡3つの風船がひとつになって巨大化したぞ。

➡王様が白い風船にさらわれた。早く助けなくちゃ！

namcoming soon!

テイルズ オブ デスティニー

J RPG 発'97年予定 価未定 M未定

傑作RPG『テイルズ オブ ファンタジア』の続編がついに登場。新戦闘システム"E-LMBシステム"や、グラフィカルなフィールド画面を表現する新システムを導入。キャラクターデザインに『宇宙皇子』のいのまたむつみ氏を起用しているぞ。

⬆E-LMBシステムにより戦闘はアクティブに。

GSM&APW

グローバルスフィアマップ&アクティブパーティウィンドウ

"GSM"は、山脈や海岸線を円弧にするシステム。リアルな地上を表現している。画面左下の"APW"は、常にパーティーを表示。いつも一緒に冒険している感覚が楽しめるぞ。

連載企画 鉄拳3PS早よ来い

鉄の拳じゃ用心!!

『鉄拳3』の発売月まで続く新企画。アーケード版で燃える鉄拳野郎を紹介だ。今回は東京都の木村くん。「どんなヤツもブっ飛ばす」とのこと。こわ。

木村聖二くん(23)

- 持ちキャラ：ポール
- 得意ワザ：三宝龍
- 出没エリア：新宿、渋谷

プレゼント

タイムクライシス+ガンコンテレカを

宛て先……

〒151-24東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テックプレイステーション10月号
『ナムコプレゼント』係
締切'97年9月30日消印有効

ハミナム2 『子育てクイズ マイエンジェル』の発売日が11月に延びちゃいました。すいませ～ん（ナムコ広報）。予定では11月13日にリリースするとのこと。期待しようね。

『ナムコミュージアムアンコール』:©1997 NAMCO LTD.『テイルズ オブ デスティニー』:©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

TAITO® 強力バックアップ!!

ZUNTATA SOUND ROOM

CD-ROMに入ってます!! サウンド収録!!

ZUNTATA RECORDS

付録CD-ROMにサウンドを収録しつつ、最新情報をお送りするタイトーのファンページ。今月も充実した内容でお届けしていくぞ。合い言葉は"タイトーでGO!"だ。

迫力のサウンドと新着情報で大満足!!

絶好調! ZUNTATAアレンジサウンド収録!!

↑白をバックに"外伝"の赤い文字。シンプルイズベストだ。

毎号、てっぷれ読者のために迫力のサウンドをアレンジして提供してくれるタイトーのサウンドチームZUNTATA。今回はシューティングゲーム『ダライアス外伝』のアレンジアルバム『DARIUS外伝 ～THE LAST KISS～』のお試し版だ。製品盤には10曲のゲームサウンドが入っているのだが、収録したお試し版はその10曲すべてを使ってアレンジした、贅沢なサウンドなのだ。生まれ変わった"外伝"のサウンドを、読者全員に聴いていただきたい。

「今回は"みんなで感じるダライアス"というコンセプトの元で作ってみました。みなさんが、ダライアスを感じてくれれば……これ幸いです」(KAMATY氏談)。

DARIUS外伝 ～THE LAST KISS～ MUSIC SELECTION
作曲：OGR（ZUNTATA）
編集：KAMATY（ZUNTATA）
1. Burst Out
2. VISIONNERZ
3. SELF
4. INDUCTION
5. Singing in the BRAIN
6. FAKE
7. AXON
8. 投影
9. E・E・G
10. Tranquilizers

ZUNTATAメンバー紹介

ZUNTATAは23名のスタッフで構成されている。今回はナカニシ氏、SAWAMMY氏、Rim氏、URI氏が登場。4人の個性溢れるメッセージを……。

ナカニシ [ENGINEER]
「たかがゲーム音楽、されどゲーム音楽。まだまだ、このジャンルはおもしろくなっていくと思うよ」。

SAWAMMY [COMPOSER]
「僕たちZUNTATA RECORDSのCDの感想をどんどん寄せてください。これからも応援よろしく」。

Rim [COMPOSER]
「うちにはかっこいいメンバーばっかりよ。外見も中身も。音楽を聴いても、わかってもらえると思うわ」。

URI [COMPOSER]
「いつでも、どこでも、どんなときも、キミ自身の耳と心で聴いてみて!!」

CD 外伝サウンド新生する!!

『DARIUS 外伝 ～THE LAST KISS～』

シリーズ3作目にあたるシューティングゲーム『ダライアス外伝』のフルアレンジサウンド。あのOGR氏によるオリジナルBGMが、新しく生まれ変わる。

ZTTL-0013
2550円[税込] 発売中

新作CD ZUNTATA RECORDS 渾身の一作!!

『G-DARIUS』

あの『Gダライアス』のサウンドが早くも登場。作曲はもちろんOGR氏。

ZTTL-0014
2550円[税込] 発売中

TAITO SOFT NOW
発売間近の新作ソフトをチェック!!

タイトーの発売予定ソフトは年末に向け、ビックなタイトルが目白押し。そのなかより近日発売予定のふたつのタイトルを紹介しよう。

サイキックフォース パズル大戦

サイキッカーの新たな戦いが始まる!!

Jパズル 発10月2日発売予定 価5800円[税別]

『サイキックフォース』のキャラがパズルボブル』に登場! "バブル"を3つ以上くっつけて、落としていくパズルゲームだ。

➡2P対戦モードが熱い。

➡単純なので、だれでもはまっちゃうぞ。

キャラはかわいいが、バトルは厳しいぜ!!

まじかるで～と ドキドキ告白大作戦

好みのあの子とデートしよう!!

J恋愛シミュレーション
発11月20日発売予定 価5800円[税別]

あの『まじかるで～と』がPSに移殖される。ミニゲームをうまくクリアーして、彼女の"親密度ランク"を上げていく、恋愛ゲームだ。

➡ミニゲームの数はなんと17種類。

新作CD 『サイキックフォースパズル大戦 ～オリジナルサウンドトラック～』:今号で紹介した『サイキックフォースパズル大戦』のサウンドトラックアルバムが9月25日に2550円[税込]で発売される。『サイキックフォース』のBGMをアレンジしたオリジナルBGMや、影山ヒロノブ氏が唄うオリジナル主題歌とエンディングソングをフルコーラスで収録した、ZUNTATAファン、サイキックファン注目の1枚だ!

PRESENT for You!!

当コーナーへのご意見、ご感想、その他のご要望は編集部の"ZUNTATA SOUND ROOM係"あてに送っていただきたい。お便りを送ってくれた読者のなかから"タイトー特製うちわ"、"『サイドバイサイド2 エボルツィオーネ』のポスター"、"『パズルボブル』のスーパーパズルボブルボール"など、タイトープレミアムグッズをプレゼントだ。締切は'97年9月30日必着。発表は発送をもってかえさせていただきます。たくさんのお便りを待っているゾ。

『DARIUS外伝 ～THE LAST KISS～』:1997 ZUNTATA RECORDS/1997 TAITO CORPORATION.『G-DARIUS』: 1997 ZUNTATA RECORDS/1997 TAITO CORPORATION.『サイキックフォースパズル大戦』:©TAITO CORP. 1997.『まじかるで～と ドキドキ告白大作戦』:©TAITO CORP. 1996,1997

今回は実写マンガです〜！ 開発状況の真実があらわに!!

今月のハミダシ

右の実写マンガを見るとおり、なにかの開発は確実に進行している模様。こんなアホな企画に今回までノリノリでつきあってくれた青地氏、そしてボス中田氏とライトスタッフのメンバーの方々に超感謝デス。新キャラも登場予定で斬新なアイディア炸裂しまくり（きっと！）のライトウェイトの次回作に期待しませう！ 発売は来年ってトコロかな。新キャラも3人ぐらい登場かしらん。とか言ってみたりしちゃって怒られそうですが〜正式発表までしばし待て！（事故入院中のT）

ブシドーブレード

マンガ編 その3

ブシマンガ

ブシドー開発元ライトウェイトの最強グラフィックデザイナーその1。現在なにかの開発がハイペースで進行中のため超多忙。残念だがマンガは今回でオシマイなのだ！

ライトウェイト 青地正高

武士道とは死ぬことと見つけたり

Ⓧスクウェア Ⓙ格闘 Ⓗ発売中
Ⓟ5800円[税別] Ⓜ1ブロック

BUSHIDO BLADE

長い間応援ありがとうございました

今月のなにかの開発状態

ブシドーブレードの歌

♪どどっけ斬撃 真っ赤な血しぶき いまこそ出すんだ 一撃必殺 とりゃー うりゃー ちぇすとー まっぷたつー！（うなる剛剣） カンヌキ！（本気でいきます） タツミ！（ちょびりお色気） ミカド！ 燃やせ ブシドースピリット 怒りにかえて *うおー おー おおー おおー 開発員が足りない〜

♪目つぶし成功 不意打ちチャンス いまこそ逃げるぜ フリーランニング おらおら すたこら さっさっさー まっぷたつー！（泣く子も黙る） ウツセミ！（ヒゲのお手入れ） ロータス！（さらにお色気） ホタルビ！ なんだこりゃ ベッドエンディング 怒りにふるえて *2回くりかえし

脚本 ライトウェイト取締役 中田州彦

Ⓧ発売・販売元 Ⓙジャンル Ⓗ発売日 Ⓟ価格 Ⓜメモリーカード Ⓞ対応・その他

©1997スクウェア／ライトウェイト

海旬&新作情報てんこ盛り！

海腹川背・旬 テクニック講座

XING ENTERTAINMENT 協力ページ

第6回 全コースのデータが揃ったよ の巻

CD-ROMに入ってます データ収録!!

読者データ第2弾！ 全71コース大収録!!

前号に続き、みんなから送られたタイムアタックデータとスーパープレーデータを付録CD-ROMに収録したよ。ねェ、見て見て！　データがギッシリ!!　そう、なんとタイムアタックデータは全71コースぶんぜ〜んぶ揃っちゃったよ。イラストももういっぱい。みんな、ありがとう!

スーパープレーデータ

フィールド タイム 投稿者	F0→F1 4:51:05 荻田剛広	F2→F3 4:31:03 中田竜弥	F4→F8 4:52:41 R.H-KWS
F19→F28 4:39:76 荻田剛広	F35 神ちゃん	F35 神ちゃん	F35 杉原淳
F36→F39 4:40:35 R.H-KWS	F37→F39 4:50:91 R.H-KWS	F42→F50 4:25:58 R.H-KWS	F48→F0 2:48:33 R.H-KWS
F51→F47 4:02:63 R.H-KWS			

今回のスーパープレーは川背さんのトリッキーな動きが楽しめるものばかり。なかには途中で死んじゃってるデータもあるぞ。R.H−KWSさんは、とくにガンバったね。

タイムアタックデータ

フィールド タイム 投稿者	F0→F1 4:53:53 R.H-KWS	F0→F11 4:49:40 岡原朝希	F1→F2 4:52:60 岡原朝希
F5→F6 4:46:90 岡原朝希	F5→F25 4:35:48 岡原朝希	F6→F7 4:46:58 竹島勇人	F7→F9 4:54:71 岡原朝希
F13→F18 4:49:05 杉原淳	F13→F42 4:47:75 岡原朝希	F14→F15 4:56:60 RED	F15→F35 4:51:10 美紗緒
F21→F22 4:51:21 岡原朝希	F22→F37 4:46:90 竹島勇人	F23→F14 4:57:36 竹島勇人	F23→F9 4:53:46 岡原朝希

スゴイ！　熱きプレーの大集結!!　全71コースの最速リプレーデータをだ〜い収録したぞ。どのデータも、もうこれ以上はないっていうくらい最速。みんなもこの記録に挑戦だ!

川背死んさんがじゃう!?

↑そう、プレー中に川背さんが死んじゃうのだ。ビックリだけど、これマジなのだ。

今月の旬なイラスト

前号で紹介できなかった近藤賞以外の"もうちょっとで賞イラスト"を紹介するぞィ。でも、よく描けてるイラストばかりだね。

埼玉県 よしかづ(19)

制服姿がまぶしいですな!!　はみ出したお魚さんがポイント高い。

宮城県 サイレス

透明感があっていいですネ!!　レイアウトもグッ!!　うまいよ。

埼玉県 TERA

海と空の両方が心を洗ってくれますな。

京都府 みずみず

ほんとドキドキじゃの一!!

北海道 森 竜久(14)

なぞの迫力がすごい!　説得力のある絵。

東京都 出復末世(28)

フリフリがいいですネ!!　リボンもグッ!!

東京都 慈悲心鳥(19)

おふ!!　ロリロリがベリベリグッ!

千葉県 山田正樹

機雷がなんか川背さんぽくってよいですね。

山形県 メザシ之助(16)

おそらく唯一のCG作品。みんなCGにレッツトライだ!!

いや〜ア、ホントにうまいね。

もぎたてXING

押忍!!

ファイティングイリュージョン ～K-1リベンジ～ の巻

新キャラ登場!

角田信昭　ブランコ・シカティック

熱き闘い再び！ K-1が帰ってきた!!

新モード、新キャラを収録してK-1がPSに"リベンジ"したぞ。プレーヤー視点を斜め上に変更。より見やすく、臨場感ある闘いを再現した。"かかと落とし"などの"一撃必殺ワザ"は健在。さらに、カウンター攻撃などワザのバリエーションがアップしたのだ。

↑アンディ・フグのかかと落とし炸裂！　ダウン確実。

湊谷コーチの親切指導♥

↑トレーニングモードでは、湊谷コーチがパートナーとなり、ワザの確認ができる。

ASUNCIA アサンシア

XINGが満を持して送り出すRPG。魔物を討伐しつつ、邪悪な魔導師の野望を阻止するのだ。クリアーした8ステージを、何度でも選んでプレーできるバトルモードつき。

J ストラテジックファンタジーRPG
発 '97年11月発売予定
価 5800円(税別)　M 未定

トーダ・カルバリアン

↑主人公。スパクトル王国近衛師団の戦士。

←12人の仲間を探そう。

突然レシプロクイズ　43ページで紹介した『レシプロヒート5000』の"SOUTH CITYコース"には、なんといたるところに人が立っているのだ。さて問題、全部で何人立っているでしょう？　ウ〜ン、難しいねェ。ゆっくり飛べばわかるけど、コース脇なので見つけづらいよ。ちょっとだけヒント。そのうちひとりは水着で〜す。

ハミ旬　みなさんゴメンナサイ。突然ですがこのコーナーは終わりです。本誌2号目から付録CD-ROMと連動した連載でしたが、中途半端に終わります。ゲーム音痴の担当編集者にその楽しさを教えてくれた企画です。残念です。酒井潔さん、近藤敏信先生をはじめ協力していただいた方々には深く感謝いたします。そしてなにより、投稿してくれた全国の熱心なファンのみなさま、すみません。ここまで続けられたのも、みなさんのおかげでした。本当にありがとうございました。

『海腹川背・旬』:©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT.『ファイティングイリュージョン〜K-1リベンジ〜』:©XING 1997/DAFT協力:正道会館 マークス 日本トータルデザイン.『ASUNCIA』:©XING 1997/E.O.Imagination Inc.

TOMB RAIDER2の発売がまちきれない！

GO!GO! レイラさん

COME ON!

ビクターソフトとの大冒険ページ

どこよりも早く『TOMB RAIDER2』ムービーを収録！

付録CD-ROMを見よ!!

本邦初公開！『TOMB RAIDER2』(以下TR2)のムービーを付録CD-ROMに大収録したぞ!! まだまだ開発中ながら、そのグラフィック、カメラワーク、主人公レイラの滑らかな動きは圧巻。前作をはるかに上回るすばらしいデキなのだ。現時点で紹介できるレイラの新アクションも、あますところなく収録。今度は壁を登り、シャンデリアへ飛び移り、ドーベルマンや大勢の男たちと死闘を繰り広げるのだ。行く手を阻むトラップ、難解な謎、迷路のようなフィールドもギッシリ。さあ、新しい冒険の始まりをしっかり目に焼きつけろ！

➡右手に持っているのはトーチ。これで洞窟なども明かるくなるぞ。投げ捨てられて便利。

新アクション満載！

並外れた運動能力とご覧のとおりのナイスバディで全世界のプレーヤーを魅了したレイラさん。『TR2』では、壁を登ったり(降りたり、横移動も)床を這うといった新アクションを披露するぞ(まだ増えるかも?)。トーチなど所持アイテムも多彩になり、フィールドによってはコスチュームまでチェンジしてくれるのだ。

好き好きレイラさん

[彼女の課外活動]

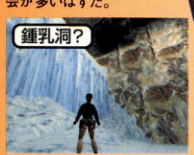
ゲームでは探検家としてパワフルに活躍する我らがレイラさん。『トゥームレイダース』がPS版、サターン版、PC版を含め全世界で280万本もの大ヒットとなり、彼女の人気は瞬く間に世界規模となった。とくに海外での人気は凄まじく、ゲーム以外のメディアに登場しまくっている。まず、欧米で人気のファッション誌「THE FACE」の表紙を飾り、特集ページに登場。人気ロックバンド"U2"の世界ツアーに参加して、ボノと共演(ゲーム映像が会場で流された)。さらにインターネットでは、大胆なヌードを披露しているのだ(ホントか?)。どこまで突っ走るんだレイラさん。でもそんなレイラさんが好き。

『TR2』のフィールドは遺跡だけじゃないのだ！

前作での舞台は、世界各地の巨大遺跡。そこに眠る秘宝を求めてレイラが、大冒険を繰り広げたのだった。さて、『TR2』。今回はその主な舞台を中国、万里の長城に移す。古代中国皇帝が持っていた伝説の短剣"サイアン"を探すのだ。といっても舞台は中国だけにとどまらない。水の都"ベニス"のほか、沈没船や謎の鍾乳洞など遺跡以外の場所に、いよいよレイラが挑むぞ！

⬆巨大なサメが周りを泳いでいる。暗くて危険だ。

⬆水の都だけあって、泳ぐ機会が多いはずだ。



⬆鍾乳石が行く手を阻む。まさかこれを登るのか?

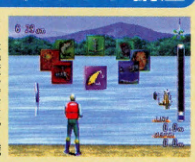
果たしてここにはなにが……

ビクターソフト HOT HOT Info!!

シーバス・フィッシング2

J 釣りシミュレーション 発 9月25日発売予定
価 5800円[税別] M 1ブロック使用

岸からのルアーフィッシングを楽しむ釣りゲーム。ファイト中に隠れようとする魚を、プレーヤー自ら岩場を移動して誘導したりと、よりリアルなプレー感覚を実現している。



➡自然環境の変化を織り交ぜ、臨場感アップ。

⬆今回もルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏のガイダンスムービーを収録。実際のルアーフィッシングにも役立つぞ。

釣ったらクッキング!

⬆ヒットした魚の動きもグレードアップ。白熱のファイトを展開。

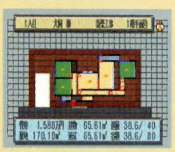
⬆スズキ、ブリを使った料理も収録したぞ。

建築デザイナーがあなたの家を評価!!

My Home Dream
マイホームドリーム

ゲーム中のマイホームモードを使って家を設計、メモリーカードにデータをセーブして編集部に送ってもらい、プロの建築デザイナーがその家を評価するという新企画。いま住んでいる家、これから住む家、夢の家など送ってきてね。

あなたのお宅拝見!!



➡操作はいたってカンタン。画面上のマスは2マスで畳一畳ぶんだ。

➡編集者が試しに建てた家。外観だけは立派。

詳しくは次号でね!

「トゥームレイダー2」:©1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Software Inc.
「シーバスフィッシング2」:©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 A wave , Inc. 「My Home Dream」:©1997株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc.

レイラっち

先日開催された東京ゲームショウには行ったかな？ ビクターソフトブースでは、なんと"レイラさんバック"が配られて大盛況。グッチのビキニを着た"水着レイラ"がプリントされてるレアアイテムで、外国人が泣いて喜んだとか。

PIONEER LDC

Lovely Dialougue Connection

NOëL HOT LINE

時に西暦2014年、古都カマクラで
ノエルの第二章が幕を開ける

NHL

ラーメンが好き。ラーメンが好き。ラーメンが好き。新しいヒロインたち3人の好物は、実はラーメンなのだ。テップレ編集部にもラーメンにうるさい人が多いけど、ラーメンはホントうまいよね。彼女たちはどんなラーメンが好きなのか、かなり気になるところだ。しょうゆなのか塩なのか、それとも味噌かとんこつか？ もしかしたら〝ニンニクラーメンチャーシュー抜き〟か？

NOëL — La neige —

オープニング大紹介!!

あのノエルの続編 ついに正式名称決定!!

"ビジュアルホン"と呼ばれるテレビ電話を使って、女の子との会話を楽しむ新システムが好評だった『NOëL』。その続編の正式名称が、東京ゲームショウでついに発表されたぞ。正式名称は『NOëL La neige』(ノエル ラ ネージュ)。ラ ネージュとは、フランス語で"雪"を意味するとのことだ。

ゲームの舞台設定は、西暦2014年、どこか懐かしい純和風な雰囲気と先駆的でおしゃれな雰囲気を兼ね備えた古都カマクラ。前作の臨海区とは趣が大きく変わったよね。登場キャラクターも一新されており、まったく新しい『NOëL』の世界が展開されるぞ。

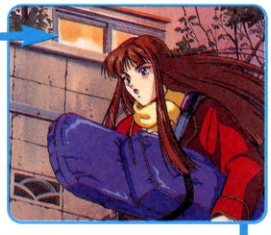
新作では、前作と比べて女の子との会話を大幅に増やし、アニメーションのセル画も倍増!! 新しく登場する魅力的な3人がしゃべりまくり動きまくるぞ。3人と会話できる日がいまから楽しみだね。

碧川涼
みどりかわりょう
お嬢様学校に通っていて、クールで大人っぽい雰囲気を持っている。男性と話すのはあまり得意ではない。

門倉千紗都
かどくらちさと
芸術家を自さしている、元気な造り酒屋の娘。表情が豊かで、感情が表に出やすい性格の持ち主。

橘柚実
たちばなゆみ
利発でありながらマイペースで、少々反応が鈍い。旧家生まれのお嬢様で、このゲームのヒロイン的な存在。

➡時計を気にしながら涼と千紗都を待っている柚実。



⬅スノーボードを抱えて走る涼。スキー場に行くのだろうか？

➡弟がこぐ自転車を急がせる千紗都。弟よ、がんばれ。

⬅間に合った。柚実に駆け寄る涼。よかったよかった。

➡滑り込みセーフの千紗都。なんとか間に合ったようだ。

⬆3人はバスのなかで盛り上がっている。これからどんなドラマが起きるんだろう?

「ここではNOT DiGITALなお話を…」

NOëL-La neige- ……夏の終わりに

辰宮成彦

「最高！ ねぇお涼！ 最高だよ！」柚実はボートを抱え涼の隣のビーチチェアへ腰を下ろし氷の入ったソフトドリンクを一気に飲み干した。「やっぱり沖縄の海って素敵ね。その上お部屋もお料理も最高級。こんなに贅沢しちゃってイイのかしらね」

涼は静かに微笑み「そうね……千紗都に感謝しなくちゃね……」

ニースのネグレスコホテルを模した完全なリゾートホテル。美しいプライベートビーチ。

柚実と涼は千紗都の大伯父が経営するリゾートホテルに招待されていた。

無限に続く砂糖黍畑、コバルトブルーの空、伸び上がる雲、そしてエメラルドの海。

色彩が爆発したような原色の世界。沖縄は少女たちに最高の夏をプレゼントしていた。

白い砂浜を千紗都が駆けてくる。千紗都は足ヒレを柚実たちの脇に投げ出し砂浜に寝ころんだ。

「あーっ、帰りたくないなぁー！ アタシ、沖縄最高に気に入っちゃった！」泳ぎ疲れたのか千紗都はいつのまにか寝息を立てていた。涼はパラソルを動かし千紗都に日陰を作り、柚実は優しくビーチタオルを千紗都にかけた。

太陽は赤色に膨張し、空は七色に変化した。砂浜は朱く染まり、高い空に星がきらめいた。

涼は静かに金色に輝く海を見つめ「ねぇ、柚実。冬休みもこの3人で過ごさない？ もっともっと思い出を作りましょうよ、私たちの……私たちだけの楽しい思い出を……」

「素敵ね、高校最後の冬も3人で過ごすなんて……」

千紗都も急に起きあがり「ヨシ！ そうと決まれば早くホテルに戻ってプランを決めちゃお！」

少女たちはその体を紅く染めホテルへと駆けて行く。海は少女たちの笑い声を優しく包んでいった。

PROFILE

ゲームやOVAで活躍中のシナリオライター。主な参加作品はゲームソフト『ギャルズアタック』(設定・脚本)、OVA『キメイラ第一章』(脚本)など。最新作『NOëL La neige』ではシナリオを担当している。

© PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

ファン待望のPS版！ シリーズ最新作の全貌がいま明らかに！

MöbiusLink 3D

GEOMETRY REVISION *Through All Eternity*

© 1997 I.MAGIC Corporation All rights reserved.
The I.MAGIC "MöbiusLink3D" is super simulation.
ML-System version 3.0(with Geometric System)

アイマジック メビウスリンク3D

キリエ＝スパーク
KIRIE＝SPARK

銀河標準暦00481/11/21、太陽系地球出身。Age25。艦隊攻撃に安定した実力を発揮する。辺境艦隊から抜擢された。

パソコン版で大ヒットしたSF艦隊戦シミュレーションがPSに登場!! 徹底された世界設定が戦略のおもしろさを倍増する!! もちろん美女司令官たちにも注目だ!

Game Info!!

メビウスリンク3D		'97年秋発売予定
ジャンル	シミュレーション	発売・販売元 伊藤忠商事
価格	5800円[税別]	企画・開発 アイマジック

SF艦隊戦シミュレーションの定番が3Dになった!!

パソコン版『メビウスリンク』が発売されたのが'95年9月。以来、その戦略性の高いシステムと洗練されたユーザーインターフェースから、スペースウォーシミュレーションの定番ソフトとしての地位を確立してきたメビウスリンクシリーズ。統一された時間軸を中心にして繰り広げられるシナリオは、『メビウスリンク2(Windows95対応)』、『メビウスリンク2 FOR TECH Win(テックレの姉妹誌『TECH Win』連載バージョン)』へと受け継がれた。そして、それらに続くのがこのPS版の『メビウスリンク3D』なのだ。

エリ＝シェフィールド
ERI＝SHEFFIELD

銀河標準暦00519/12/21、太陽系地球出身。Age23。徹底した論理的思考で、精緻を極めた戦術を組む。

ファ＝リン＝ファ
FA＝RINN＝FA

銀河標準暦00512/03/03、長期間孤立状態であったファーマネントⅢ出身。Age22。孤立期に星への生物学的な適応が進み、彼女自身も特殊な能力を有すると言われている。

リアルで緻密な戦略が活きる!!

登場するユニット数は最大700で、すべてのユニットが個別にデータを持っている。システムにはニューラルネットワークや人工知性体思考ルーチンといった高度な技術が駆使され、プレーヤーは部隊展開、地形、時間推移など、さまざまな状況によって、変化に富んだ戦略を求められる。反面、自動システムの搭載により不要な操作が省かれ、快適に戦略を楽しめるのだ。

⬆艦隊編成ウインドー、ユニットセレクト。この画面で、作戦を実行する艦隊を決定する。

➡惑星情報ウインドー。惑星は戦闘の拠点となる。

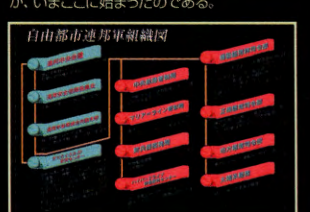
⬅司令官メッセージウインドー。命令や戦況が逐一伝えられるのだ（画面はすべて開発中のものです）。

メビウスリンク3Dの世界——壮大なシナリオ構成——

21世紀初頭、量子力学の飛躍的な発展の結果、人類は実用的な恒星間航行技術"ハイパードライブ"を完成させた。人類がその活躍の舞台を銀河世界へと広げてから5世紀も経過すると、多くの恒星系で人類が居住可能な惑星が発見され、植民惑星の開発が行なわれるようになった。やがて、混乱の時代、動乱の時代へと歴史は進み、銀河の覇権をめぐる戦いは銀河最大の帝国＝シリウス帝国と、それに対する自由都市連邦などの諸世界という図式になりつつあった。それまでの人類の歴史を繰り返すかのように、恒星世界においても戦いの火が消えることはなかった。

自由都市連邦は、物量で圧倒的な優位を示すシリウス帝国に対抗するために、惑星国家間を縦横に張り巡らしたワープ航路であり絶対防衛線でもある"マリア＝ライン"を軸とする戦略構想をたてた。そして、いくつかの艦隊を集約し、機動艦隊群として積極的な運用を行なった。そのひとつが自由都市連邦軍第7機動艦隊群＝メビウスリンク艦隊であり、連邦機動艦隊群のなかでも最大最強の艦隊である。選抜された女性司令官を中心に構成され、幾多の帝国との攻防に勝利を収めてきた。その戦いの軌跡から、いつしか"戦場の守護天使たち"と呼ばれるようになっていた。

彼女らの活躍により連勝を重ねた連邦軍。帝国の残存兵力を壊滅させるための追撃作戦やアルファーリンク艦隊による連邦史上最大級の作戦＝アルファー計画と、相次ぐ大規模な作戦は、守勢に徹するという連邦の基本戦略から大きく逸脱していた。それは、帝国軍はここ数年の大敗によって戦力が疲弊しており、直ちに大規模な作戦行動にでることはないとの分析判断を、連邦軍上層部が行なっていたためである。しかし、その現状分析はしばらくして誤りであったことを連邦軍は身をもって知らされた。銀河標準暦00552。あと数日で新しい年を迎えるというある日、統合作戦本部に驚愕すべき情報がもたらされた。……「第2正規艦隊が壊滅」。帝国軍の大規模な艦隊行動を知らせる最悪の情報だった。……追撃作戦から帰還後、新鋭艦編成中のメビウスリンク艦隊に作戦指令が下る。かつてない大規模な作戦行動に出た帝国軍との新たな戦いが、いまここに始まったのである。



⬆自由都市連邦は、シリウス帝国から離反した不敗の女性提督マリア＝ファムが樹立した。

©1997 I.MAGIC Corporation. ©1997 ITOCHU Corporation.

本誌 PS.アイラブユー

ういっす。夏休みは楽しかったっすか？休みボケしてねーっすか？　てっぷれでは短い夏休みを全力で遊びまわり、金も力もつきはてたこまったちゃんたちがゴロゴロしてますが、こんなのは休み明けでなくてもいつでも見られる光景なんで、あまり気にせずに1枚目いきましょ。

スタッフの皆様、24時間戦ってますね。
（長野県・神津高道・17才）

てっぷれは24時間戦ってるときもあるんだけど、そのあと24時間グッタリしちゃうんで、結局仕事が進まないんだな（泣）。

僕のPSが自我を持ち反抗しはじめた。
（埼玉県・永井裕二・16才）

PSだって反抗したいときはあるっしょ。裕二のPSもそんな反抗期をむかえた1台だと思ってさ、ここはひとつ温かく見守ってあげよーぜ。

ただいま、入院中につき、禁酒、禁煙、禁PS中。結構ツライ。
（山口県・ハイエンのカズ・33才）

酒、タバコはともかく、ゲームできないのはツライっすね。禁止されるとどーしてもやりたくなるのが人の心ってもんですよ。でも、退院後にPSやりまくって再入院しないよーに気をつけましょー。

いま、僕のうしろで、アクションをつけて『タイムクライシス』をプレーしている友が。怖い……。
（奈良県・林竜也・17才）

でもさ竜也、あれだけひんぱんに「アクション!!」とか言われてみ、なんかアクションつけたくなるって。タンスに隠れたり、ドアに隠れたり、机に隠れたり……なんかおれって、隠れてばっかりじゃん。

投稿したいけど、絵がヘタです。どうすれば？
（栃木県・神山朋也・14才）

なに言ってんの。たくさん描けば絵なんてすぐにうまくなるって。どーしても絵がダメなら文字ネタでもオーケーだから、とりあえず送ってみて。待ってるよん。

おたよりのコーナーを見ると若い人ばっかり。37才ではもう年寄りですか？そうだとしたら年寄りコーナーが必要ではないですか？
（山口県・レインボーパパ・37才）

そんなこと言っちゃあダメですぜ。アイラブユーのモットーは"老若男女不問"なんすから。てっぷれを愛してくれる読者ちゃんなら大歓迎っす。

これって本当に載るんスか？
（新潟県・イモ・18才）

ハイ、載ります。じゃっ！

世界のどこかで俺を呼ぶ声が聞こえるぜ。
（東京都・綺羅"Z"琉麗・13才）

てっぷれにもときどき聞こえるときがあるんだけど、なぜかせりふが決まってるんだよね。「原稿、ゲンコー」って……。

今月の4コマまんが

東京都 かせきらいたあ　　滋賀県 SIMPLE

今月のプリクラ

神奈川県 高橋智貴
「セーブデータ活用しまくり、ありがとう」とのこと。てっぷれもうれしいっす。これからもがんばりますんでよろしく。

岩手県 あれす
友達のプリクラだそうな。なかなかおもしろいツーショットですな。こんどはぜひ自分のプリクラを送っていただきたい。

大分県 松田ひろみ
これもツーショット。こっちむいてホイ！

編集部内のかわいい娘を紹介してください。誌面で見せて。
（千葉県・板倉周二・31才）

編集部にかわいい娘はいません……うそです。でも紹介してあげないもんね。紹介してほしい人はいまスグ編集部に入ろー。かわいい娘も大募集！　友達もさそってみんなで来てちょーだい。

読者のコーナーで、これほどスタッフを募集している本は見たことない。
（滋賀県・コミックB・20才）

いやいや、こーゆーところにおもしろいおたよりをいっぱい書いてくれる人が、将来リッパな編集者になるってこともよくあるんすよ。なーんてね。てっぷれの場合、マジで人手不足なだけなんだけど……。

？　（埼玉県・加藤和宏・14才）

！　（このネタわかるかなー？）

いつも朝までやってます。
（岐阜県・佐藤悠太・7才）

ねーねーなにやってんの？　ってなんだ7才か。ちぇっ（なにくやしがってんだか）。

お金がない。このままだとてっぷれが買えない。どうしましょうか？
（三重県・かにパン・13才）

そりゃたいへんだ。よし、このおたよりを載せてあげるから、それをネタにおねだりしてみよー。がんばれ！

うおおおおっ！　俺に銃を撃たせろぉ！
（兵庫県・井狩彌彦・18才）

だあぁぁめぇじゃあぁぁっ！　日本は実弾禁止なのでエアガン、水鉄砲、ゲームでガマンするよーに。でも、外国に行くと実弾を撃たせてくれる場所があるらしーんで、お金をためていってみるのもいーかも。

本誌 TECHプレイステーション スタッフ名鑑⑦

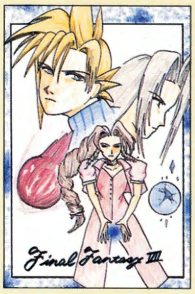
'97年TECHプレイステーション編集者
毛利春治

おもにズンタタ、マスモンのページを担当。ファミレスでコーヒーを飲みまくることから"ガボガボ君"の異名をとる。ほんの1〜2時間の睡眠でフルに活動できちゃう超強者であるが、なかなか風呂に入らず、ほっとくと突然"変臭者"となって襲いかかってくるため、注意が必要だ。ってゆーか、ちゃんと風呂入れ。

本舗 超美麗イラストコーナー(略してチョビイコ)

今月号からカラーが復活！　毎月届く美しいイラストを見ていると、てっぷれのすさんだ心も洗われていくよーな気がしてきて、とても楽しいっす。みんなありがとー。

茨城県　八城隆史



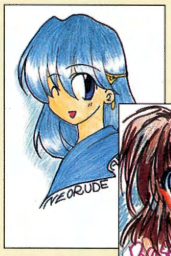
埼玉県　無等砂和

福岡県　藤木恵

愛知県　花乃城みくら

愛媛県　近藤宏実

熊本県　すれすれ



茨城県
プベネーズ
消化済RX

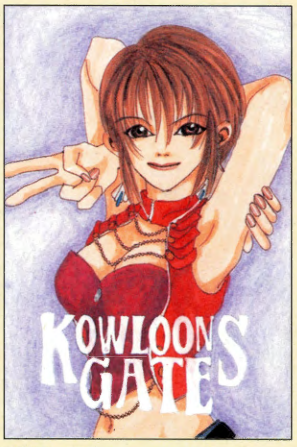
埼玉県
白石知子

大分県　はやお

京都府　みずみず

茨城県　金成知樹

北海道　さいとう結々

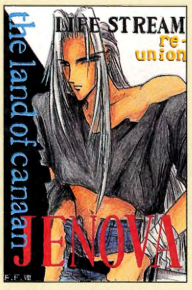


千葉県　灰兎

兵庫県　マヨマヨ

東京都　新田英明

静岡県　辰美LOVE



大阪府　F.F哲学3

山梨県　雷べるか

ちょっと時間がないのでこんなことぐらいしか書けませんが、がんばってください。

（埼玉県・A.Cにハマッた・13才）

ちょっと時間がないのでたいしたお返事は書けませんが、がんばりますんで今後ともてっぷれをよろしく。

てっぷれにはふんどしでダシをとったような味があるネ。

（静岡県・大島俊充・23才）

ふっ、あまいな俊充君（べつに甘いわけではない）。てっぷれのダシはふんどしぐらいではとれないのだよ。実際なにが入っているかって？　それは秘密。

私は受験生なので親がPSをあまりやらせてくれません。今年はよいゲームが出ないでほしいです。でも、出ないと病気で倒れるかも……。

（大阪府・山根義裕・14才）

「受験生だからゲーム禁止」って、言われてる人もけっこういるみたいっすね。でもちょっとぐらいゲームやったっていいんじゃない？　てっぷれの体験版とか、すこしの時間遊ぶにはちょーどいいしさ（ちょっぴり宣伝）。義裕も受験がんばれ！　病気になっちゃだめだぜ。

私の彼はすごくゲームが好きで、てっぷれみたいにCD-ROMのついた本を見つけるといくつも買うのでこまります。先日、ふとんをめくったら、こっそり買った本がいっぱい隠してありました。エッチな本じゃあるまいし……。

（長野県・福沢美香・30才）

美香の彼氏にとっては、CD-ROM付きの雑誌がエッチな本よりも大切なんだろーなー。大切にされて、てっぷれもうれしいけど、隠さないでみんなで見てほしいっす。

やっちゃったー。

（埼玉県・蛭間良・12才）

てっぷれとしては、なにをやっちゃったのかが気になって夜もろくに眠れなくなっちゃうんで（かわりに昼寝してるけど）、もっとくわしく書いといてくれよなっ。

っていうかこの雑誌、なんだかズレてませんか？　全体的に……。

（和歌山県・ペペ2号・15才）

あれ？　ひょっとして印刷ミス？　まあいいや（おもいっきりとぼけている）。じゃ、最後のおたよりいってみよー！

てなわけでバイバイ！

（福岡県・野村正行・27才）

勝手に終わらせちゃだめだってば！

『Carnage Heart EZ』©1995,1997 by Artdink.『スペクトラルフォース』©1997 IDEA FACTORY.『OverBlood』©1996 Riverhillsoft Inc.『リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～』©1997 Riverhillsoft Inc.『ロックマン 10thアニバーサリー 1997ロックマンシリーズ サンプルソフト』©CAPCOM CO.,LTD.『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

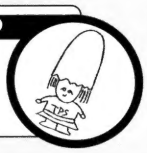
TECH PlayStation オリジナルマスコットを作っちゃえ!!

「てっぷれのマスコットキャラをいくつか作って、読者ちゃんたちに選んでもらおう!!」という企画なのだ。この企画にヒマをもてあましていた6人が立ちあがった。

で、作ってみたんだけど……

エントリーナンバー❶
CD-ROM君
編集者中山の作品。あまりにも単純な作りが逆にウケるかも。

エントリーナンバー❷
テップルちゃん
編集者鶴飼の作。コントローラーの握り部分をかぶった女の子。



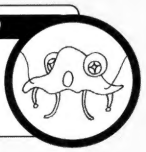
エントリーナンバー❸
ぷれ助
編集者中村が作成。プレステのロゴを変形させて作ったらしい。

エントリーナンバー❹
消磁気小僧
編集者中山の2作目は、コントローラーの接続部のアレ。

エントリーナンバー❺
てっぽ(ハト)
編集者中村がねーちゃんに発注してできたのがこのハト。

エントリーナンバー❻
チャテイ(ツボスカアザラシ)
編集者佐々木の作品。誌名のアルファベットをアナグラムした。

エントリーナンバー❼
ぬーぬー星人
暴走した編集者石塚は土星人に対抗してイカす宇宙人を作成。



と、いうわけなんで、投票お願い。気に入ったキャラがいたらその番号を、「こんなマスコットイヤじゃあー」って人は自分が考えたキャラのイラストを、右のあて先まで送ってね。待ってるよん。

PS.アイラブユーへの投稿は…

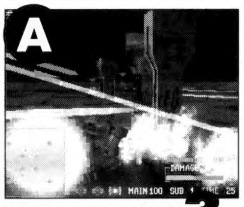
文字ネタは、巻末についてるアンケートはがき裏の"お便りコーナー"に、ペンネームをそえて書いてくれればオーケー。美麗イラストは、たたみ20畳ぶんなどのとんでもないデカさでなければサイズは自由。封筒で送るときは、作品の裏にも郵便番号、住所、氏名、ペンネームも書いてね。

あて先
〒151-24 東京都 渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー
TECHプレイステーション編集部
「PS.アイラブユー」係 まで

超凝縮!!

TECH Playstation10月号 読者プレゼント

A

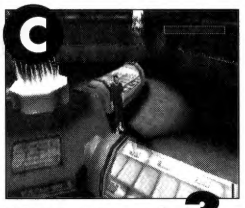


『Carnage Heart EZ』ソフト **3名**
提供:アートディンク
●プログラム次第で無限にロボットを作れる思考バトルシミュレーション。

B

『スペクトラルフォース』ソフト **3名**
提供:アイディアファクトリー
●戦闘は最大1000人対1000人。人間関係も楽しいシミュレーション。

C



『OverBlood』ソフト **3名**
提供:リバーヒルソフト
●ポリゴンで描かれたキャラが、限りなく本物らしく動くアドベンチャー。

D

『リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～』ソフト **3名**
提供:リバーヒルソフト
●男女7人の甘くせつない大学生活を描いた恋愛シミュレーション。

E

『ロックマン 10thアニバーサリー1997ロックマンシリーズ サンプルソフト』体験版 **10名**
提供:カプコン
●昨年末発売の"8"から、"バトル&チェイス"、"X4"までの体験版。

F 『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』テレフォンカード・キャップ・Tシャツ・うちわ
提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント

各**5名**

●いまや飛ぶ鳥を落とす人気の『攻殻機動隊』のオリジナルグッズだ。どれもファン垂涎の4品だぞ。どれがほしいか必ず明記してくれ。

G 『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』テレフォンカード
提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント

10名
●デフォルメキャラがかわいいテレカだ。

H 『Proof Club』ジッポライター
提供:ユタカ

5名
●本物のジッポライターに、ロゴが刻印してあり、実用性バッチリ。

I 『アーマード・コア』テレフォンカード・卓上時計
提供:フロム・ソフトウェア

5名

3名
●水彩タッチのイラストのテレカと、ウインドー部分が電光で動く卓上時計。どちらか片方を。

J 『QUEST FOR FAME』特製ギター
提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント

10名
●ゲームをプレーする上で欠かせない、Vピック受けギター。コイツを持って演奏すれば、気分はもうジョー・ペリーだ。

K 『みんなのGOLF』ゴルフボール
提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント

8名
●控えめにロゴが入ったゴルフボール。コースでさりげなく使うとカッコイイぞ。

L 『ザルツブルグの魔女』Tシャツ・ブルゾン
提供:T-DOGS

各**3名**
●イカすブルゾンとTシャツだ。

M 『フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～』
提供:メディアエンターテイメント

ソフト**3名**
プリクラシール**10名**
●ソフトと超レアなシールだぞ。

応募方法

今月はひとつの番号でいくつもグッズがあるので注意してくれ。ほしい物の番号と、必ずプレゼント名を明記して、締切までにアンケートはがきを送ってくれ。

締切 '97年10月15日(当日消印有効)

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます

※このページに掲載してあるプレゼントは、綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントの当選はおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc.『Proof Club』:©辻真先とアイデアプレーン ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ©こどもの館.『アーマード・コア』:©1997 FromSoftware,Inc.『QUEST FOR FAME』©1993,1994,1995,1996,1997 Virtual Music Entertainment,Inc.All rights reserved.Virtual Music Entertainment,Quest For Fame and VPic are trademarks of Virtual Music Entertainment,Inc.『みんなのGOLF』:©1997 Sony Computer Entertainment Inc.『ザルツブルグの魔女』:©1997 T-DOGS.『フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～』:©1997 Media Entertainment Inc.

楠桂
Kei Kusunoki
くすのき・けい

PROFILE 漫画家。3月24日生まれ、O型。代表作『八神くんの家庭の事情』、『妖魔』、『人狼草紙』、『大都会にほえろ』など多数。現在『少年サンデー超増刊号』(小学館)に『鬼切丸』、『マーガレット』(集英社)に『山田くんが通る』を連載中。

VOICE CD、アニメ、テレビドラマ、写真集とこなしてきましたが、ゲーム関係のお仕事は初めてです。ゲームのキャラデザが、いまの夢❤現在、双子の姉、大橋薫に教わってMac勉強中。9月発売『鬼切丸』⑬の表紙はCGよ。

同級生2

ゲームとは
縁遠い楠が
初ゲーム
チャレンジだ!!

"お兄ちゃん好き好き"オーラ
まる出しで楽勝と思ってた
"唯ちゃん"は超むずかしくて
ゲット挫折

まず
片手でやろうとして
うきぃっ
ブーイングの嵐

ゲーマーとして
その姿勢は
許せません!

拒否する
主人公の
思考

頼む!
"唯ちゃん"の
部屋に
いこうよ

ほかの女の子と
話してるだけで
泣くかも
しれないからな

"いずみちゃん"が
いうなら
許せるセリフかも

慣れない楠は
プロローグで
ヘロヘロ状態
PS版オリジナル
デモムービーで
感動

じーん

ああ
こんなところで
もう達成感が……

こいつは
きらいで
ただ
けってました

こっち
くんな
BGM
すら
いや!

男キャラは
"西御寺"の
顔だけ
許しちゃう

デモムービーで
顔がでなかった
"桜子ちゃん"
楠の姉、薫ちゃんに
コツを教わって
ゲット!!

女の子キャラはみな
生きてるように複雑だ!!

女心をこれで学んで
いい男になって
くれたまえ!!
ゲーマー諸君

これは
育成ものじゃ
ないって

キスシーン
わかんなかった

なに
いまの

うまくいかないと
楠はすぐ
電源
切っちゃう
タイプ

プツ!

©エルフ 1995/©BANPRESTO 1997

同級生2

ついにやりました！
超有名な恋愛ゲーム

同級生2はパソコン版で一年前に体験済

WIN95版を待とう……

しーん…

でもパソコンと相性悪くて音はいっさい出なかった

PC-98版

だから音楽、キャラの音声に感動!!

お兄ちゃん

テレビの大画面！

じーん…

キャラ別に音楽があるなんて……

暗い悩みもってる女の子に弱いの
なんか助けてあげたい♥"みのりちゃん"ファイト！
涙に弱いの。しかも隠れて泣くのがよい。
武器にしてない。

ホクロがポイント♡

ああっなんか"西御寺"の声イメージぴったり！

この髪切れ！

おりマホ

アホで好き♡

コンビニの美少女"鈴木ひろ子ちゃん"と遊園地でデートもできる！

オリジナルイベント満載
"みのりちゃん"とプールでデート！

社長令嬢なのに男ことばがかわいい♥
…心は女の子そのもの

いずみの"お見合いぶちこわし作戦"は笑えるぞ

オリジナル新キャラにはまだ会えなくて残念

いまのところ攻略8人！

1番大好き！
キャラ"友美"
超ムズ！

はらはらと流れる涙……

言えないの…あなたにだけは

ストーカーから彼女を救わなければ！

しかしさすがに一般用ゲーム

パンチラシーンさえすべて修正してある

転んだりしてもぜったい見えないぞ

そのかわり水着シーンたくさん！

さあみんなも健全な愛をゲット！

1度怒らせちゃうと女の子って手強いところがリアル～

うまくいかないと大橋はムキになって徹夜するタイプ

こずえのバカ…

チチチチチ…

ザーマー

大橋 薫
おおはし・かおる
Kaoru Ohashi

PROFILE 漫画家。3月24日生まれ、O型、愛知県出身。平井和正氏原作『狼のエンブレム』でデビュー。代表作『オカルト♥バージン』、『レミングの行方』など多数。最近、自己最長連載記録の『SOX（エスマルエックス）』を終了させた。

VOICE ただいまCG勉強中。美しい"ギャルゲー"は、とても参考になります。『同級生』シリーズはお気に入りで、いまから『3』が楽しみです。脱衣麻雀も好き。どっちかというとコンシューマーよりパソゲーが好きな、アダルトな私。

©エルフ 1995/©BANPRESTO 1997

MEIMU

めいむ
Meimu

PROFILE 漫画家。1963年9月24日生まれ。AB型。神奈川県出身。大学在学中に久保書店「レモンピープル」にてデビュー。漫画を描いてだいぶたちますが、代表作は自分のなかではまだありません。はやく代表作を描けるようになりたいな。

VOICE 先日、車で道路を走っていたら、前のワゴン車が中央分離帯の植え込みのなかにアキカンをポイッ！ それも続けざまに4つも投げ込みました。近ごろ無神経な人がイロイロ事件を起こしますが、意外と身近にもいるんですね……。

TIME CRISIS

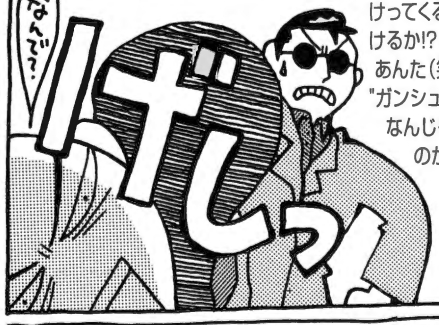
プレーヤー HIFUMI

の声とともにゲームスタート。
いまから私は主人公、
"リチャードミラー"となり、
囚われの"レイチェル"嬢を
救出するべく、単身、
敵地の古城へと
のり込むのだ!!

基本的な操作は従来の"ガンシューティング"と同じ。そこに、物陰に隠れる、身をのり出して撃つという行動、これが斬新。プラス時間制限、ザコ敵の動き(ザコにもランクがある)など、すべて合わさってて、攻略していくのがとてもたのしー。

各ステージの演出も工夫されてます。
自分自身がまるでその場にいるような
視点移動(カメラアングル)は
とてもスリルがあって、
臨場感バリバリっス!!

ボスキャラがみなユニークで、いい味出してるんです。
攻撃方法もユニーク。"ワイルドドッグ"なんてけってくるし。
けるか!?
あんた(笑)。
"ガンシュー"
なんじゃないのか〜〜。



スペシャルお気に入りキャラは
"カンタリス"。
彼女のポリゴンには
愛すら感じますよ!!
ナムコ君も
"ウェブスピナー"も
サイバーバンク
おっくで
ナイフです。

"スペシャルモード"は"アーケードモード"より
細かい演出が少なく感じました。
でも、さまざまな条件でストーリーが分岐する
"マルチエンディング"なので、腕を上げれば上げるほど、
ちがうストーリーと
エンディングが
楽しめる。
— そこが、おいしいのよ。

そして、
今日も古城へ
いざ行かん!!

ひふみ
ひふみ Hifumi

PROFILE 1972年2月15日生まれ、典型的なB型。生まれも育ちも京都で、京都以外には住んだことがありません。日々、まじめに、明るく生きてます。ゲームは好きですが、"下手の横好き"です。特に"格ゲー"が好き。

VOICE とっても場違いな私ですが、以後よしなにしていただければと思っております。最近は暑くて、夏バテぎみ。体重軽いんですけど、どなたか太る方法教えてください。あとMacほしーです。↑買えって? お、お金が……ないんです。

「時にはデジタルなお話を…」

Digital Entertainment Columns

デザイナー、プロデューサー、イラストレーター、シナリオライター、サウンドデザイナーに声優と、プレイステーションやゲームに関わる業界著名人各位によるコラム集。その道のプロだからこそ語れる、とっておきの話を満載してお届けします!!

"ハンドメイド"なゲームっていいな。

浅田 葉子
(あさだ・ようこ)

PROFILE ゲーム、アニメなどで活躍中の声優。主な出演作品はアニメ「ナノセイバー」恵役など。シングルCD「Hello Jelly Beans」は好評発売中。

私は"アナログな人"……らしい。最近、人からよくこう言われるんです。私自身は、「ああ、アンティークな人❤ってこと?」なんて勝手に響きを美化して受けとめちゃっています。が、みんなが言うことには、「浅田は、ズバリ、機械オンチだぞっ!!」ということらしいんです。た、確かに、私は説明書を読まなければ扱えないような機械にめっぽう弱い。いや、弱すぎる(らしい)。たとえば"CDデッキ"に"ワープロ"、"パソコン"、そして"原付バイク"に"自動車"まあなんにせよ、"いきあたりばったり"が通用しないものは、てんでダメらしい。でも"いきあたりばったり"ってステキだと思いません? みなさん。そのつど、違うことに出会えるってワクワクしちゃいます。そういう意味で、私は、キカイキカイしているものより、ひとつひとつの風合いが異なる、"ハンドメイド"なものが好きなんです。先日も、"手作り"というフレーズにつられて、店頭で売られていたケーキをバカ買いしてしまいました。手紙も、ワープロで打った文字より、手書きの方が好きだし、手帳もデジタルより、自分の手でメモる方が好きなんです。簡単に機械で処理されてしまうより、人の手で行なうことのもどかしさに、なぜか、とても心惹かれてしまう……。

そんな私のお仕事は"声優"なんですが、この頃"ゲーム"の声のお仕事って増えたなぁと思うんですよ。いまやもう、ゲームはしゃべってあたり前ですからね。この、"ゲームに声をふきこむこと"、"人の肉声を入れること"というのも、一種の"ハンドメイド"だと私は思う。つめたいCD-ROMのなかの、あたたかな人の声……。作品としてのおもしろさ以上に、そこから流れるいろんな声といろんな喜怒哀楽に、私は心トキメくのです。あっ、いま、思い出しましたが私は絵を描くことが好きで、だからゲームの映像も、ついチェックしてしまうんです。難しいことはわかりませんが、素直に"キレイ"ですよね。CMのほんの一瞬の映像にさえ、ドキドキしてしまう。あ、そうそう"絵の描けるゲーム"があるとハマっちゃいそうだなぁと思う。いわゆる"育てゲー"のなかに、"画家"、もしくは"マンガ家"を育てるモノがあって、いろんな選択をしていく系なのはもちろん、たとえば、パソコンのマウスみたいなもので、実際に画面に絵を描けちゃったりもすると、私の好きな、ハンドメイド的要素もプラスされて、うれしいんだけれどなぁ……。あなたは、どんな新しいゲームがしてみたいですか? 私は、"ハンドメイドなゲーム"がしてみたいです!

オープニングムービーに騙されて『リンダ』を買うんじゃないゾ!

桝田 省治
(ますだ・しょうじ)

PROFILE ゲームのデザイン、シナリオ、監修などで活躍中のゲームクリエイター。これまでに、「リンダキューブ」、「天外魔境」シリーズなどを手がけている。「ネクストキング」は好評発売中。

発売も近いし体験版にも入れてもらったので、今回は遠慮なく『リンダキューブアゲイン』(以下リンダ)の宣伝をさせていただく。

『リンダ』は自分で言うのもナンだが、相当おもしろい。これは保証する。最近ハズレのないSCEIからの、それもRPGということで、どのゲーム専門誌の記事もけっこう好意的なはずだ。オトナのRPG、キレたシナリオ、限りない自由度……さまざまな形容がされていると思う。で、さらに作者本人がここで自画自賛しても読み物としてつまらない。そこで今回は"リンダの欠点"を洗いざらい書くことにした。"内部告発"という趣向だ(笑)。これを読んで"こりゃ、ひでェ"と感じた方は買わないほうが賢明である。

1. ゲーム画面はショボイぞ!

オープニングをはじめムービーの出来は構成、構図、スピード感、どれをとってもピカイチだ。しかしこれに騙されてはいけないゾ、諸君!

本編のグラフィックはいまどきのPSのゲームらしさのカケラもない。描き込みの密度が上がっただけで、基本的にファミコン時代からなんら進歩の跡が見られない2D画面だ。

これはグラフィック担当者たちが手を抜いたわけではない。ゲームデザイナー、つまり僕の責任だ。

家庭用のマシンとしては当代一の性能を誇るPSをもってしても、残念ながら『リンダ』の本質的なおもしろさは、あの前時代的な表現でしか再現できないと判断した。ゲーム性を多少犠牲にしても見映えを採るほど僕は器用なゲームデザイナーではない。

2. ゲームバランスが悪い!

ゲームスタート時から見える場所にはどこにでも行ける。となれば行きたくなるのが人情。自分とレベル差が20もあるヤツと平気で遭遇する。逃げればいいのに戦ってみたくなる。もちろん一撃で天国。リンダはそういうイイ加減なゲームだ。

お使いタイプの親切なRPGに慣れ切った軟弱な頭と体に、コントローラを投げつけるだけのストレスを与えることを約束しよう。

3. シナリオAとBはエザだ!

リンダには3つのシナリオが用意されている。ゲーム雑誌を見ると、練られたシナリオとか愛と狂気とか、サイコスリラーとか、シナリオAとBがさもそれらしく紹介されている。

だが圧倒的におもしろいのはシナリオC。さらに熱いのが隠された4つ目のシナリオDだ(開発スタッフはいまやこれしかプレーしてくれない)。

実は企画当初シナリオAとBは存在しなかった。シナリオCのみではあまりにシステム部分の取っつきが悪いので、初心者用のオマケとして追加したのだ。だからAやBはシナリオだけを評価すれば、刺激的でけっこうよくできている。ただしCやDに比べるとおもしろさの次元が凡庸だと、個人的には思う。

というわけで、一応警告したゾ。この辺りのコトをよーく納得したうえで遊んでほしい。で、情け容赦のない感想を送ってくれ。じゃ、うちの娘の『リンダ』をひとつヨロシク。

『九十九物語』或いはアチラとこちらの不連続境界線の？

北久保 弘之
（きたくぼ・ひろゆき）

雑文的な書き出しになるが、世間は暑いのだ。今は8月の初頭である。原稿の締切と雑誌の発売日にはタイム・ラグが付き物なので、季節ネタには注意が肝心だったりするのだが、掟破りは重々承知の上で、今回はちょっと"オカルト"入ります。一般に夏といえば、TUBEと花火と会談話であるが（スイカと金鳥と浜辺のHでも良いのだが）、信心薄い俺としては"幽霊"とか"あの世"の存在はイマイチ判らんです。何しろ霊感とか無いし。しかしデレデレ生きてる間には色々と"妙"な事もあるもので。今から15年程前、俺らフリー（会社に属さない個人営業）のアニメーター同士が集まってスタジオをかまえた。スタジオと言っても築20年を超える、取り壊し寸前の6畳ひと間風呂なしトイレ共同木造アパートだが。そこで仕事をしてた頃、原因不明の物音や、寝てる間に（他に誰も居ないのに）何者かに指や肩を掴まれる等の"謎"現象が頻発した。と、こう書くと恐怖新聞の様に聞こえるとは思うのだが、ところがギッチョンわしらは全っ然怖く無かったのだ。普通に考えれば金玉キュ～な状況なのに、なぜかその時は「変な事もあるのネン」位にしか感じなかった。時は流れて、他所の会社に出向いて仕事をしてた頃の事。幾つかイヤ～な雰囲気の場所があった。そこに居ると、とにかく怖くて怖くてたまらないのだ。何か見える、聞こえる、触られる等の、直接或いは間接的な事柄は一切無いのにも関わらず、である。後日、人づてに聞いた話によると、俺がその会社を出た後に入った人は、寝てる時に何者かに（モチロン人間では無い）両足を掴まれて引きずられたそうだ。かと思えば、更に時は流れて吉祥寺のマンションに住んでた頃の事。築年数2年、殆どサラピンの部屋だったんスけど、ここでは時々、床を叩く音が聞こえるのだ。コンコンコンコンッと、まさしくノックする様な叩き方だ。玄関の扉は金属製なので、仮に外から誰かが叩いたとしても音色が違う。上階の住人が床を踏み鳴らしてもドスドスいうだけだ。まして下の階から俺の部屋の床は鳴らせない。以前、俺ん家にケモノが3匹いる事はコラムったが、こいつらは音がする数秒前に、3匹揃って一斉に音のする方向を凝視しやがる。にもかかわらず、この部屋は全くオトロシクも何とも無いのである。ここが疑問なのだ。俺には何も起こらない場所が異常に怖く感じて、色々ある場所では逆に何も感じない。この"怖さ"を感じるデジタルな境界線は一体何処にあるのだろーか？ 謎である。

PROFILE

アニメーション演出家。ゲーム版「攻殻機動隊」ムービーパート監督。代表作は劇場映画「老人Z」やOAVシリーズ「ジョジョの奇妙な冒険」、「ゴールデンボーイ」など。最終学歴、武蔵境自動車教習所卒。ホモではない。

「引越し物語の巻」

●東京に上京して来たのは9年前で練馬のワンルームであった……。
とにかくビンボーで1日1食100円のレトルトカレーの毎日で、『パロディウス』を遊んだ日はただの白いご飯だった……（笑）。
そんななか、作ったソフトがX68Kの『メタルサイト』……
ビンボー脱出へのパスポートであった!!

●そして7年前、埼玉の志木に都落ち（？）するものの部屋は2DKに格上げ……。広くてころげまわったのもいまは昔（笑）。またたく間に狭くなってしまった。
この頃がある意味1番充実していたのかもしれない。
徹夜でサルのように『ストⅡ』をやるのは日常茶飯事で対戦ゲームで毎夜しのぎをけずっていたものだ!!
この頃のメンバーも今では『あすか120%』を作り、『ガーディアンヒーローズ』を作り、
自分は『海腹川背』を作り…… 仕事でしのぎをけずる毎日である（というコトにしておいてちょ）。

●そんな志木とも、いよいよおわかれである。
さらに都落ちするも3LDKに格上げ。
こんどはどんなメンバーが集まり、どんな未来がまっているのだろうか？ いまから楽しみである。
個人作業であれ、団体作業であれ、周りの友人たちからうける影響は、はかりしれない……。
すてきな仲間こそ最高の力ではなかろーか!?

PROFILE

キャラデザから企画までマルチにこなすゲームクリエーター。代表作は『海腹川背』、『メタルサイト』、『わいわいワイン村』など。現在は『ときめきボヤッチオ』を鋭意制作中。忙しさのあまりアシスタント募集中。

PROFILE

ゲームメディア中心に活躍中のイラストレーター。最新作『フォトジェニック』ではキャラクターデザイン、原画、ビジュアル監修を担当している。現在OVAのキャラクターデザインのほか、複数のゲームソフトに参加中。

秋風にポニーテイル

すぎやま現象

（すぎやま・げんしょう）

**季節はもう秋になり
僕の時計は山積みの仕事を残したまま、
猛スピードで回り続けています。
こんなときは秋風に舞う可愛い
女の子のポニーテイルでもボーッと眺めて
しばし現実から逃避したいと思ってしまう
この頃です。**

←『フォトジェニック』より
天野理路ちゃんです。口は悪いけど
本当はやさしい女の子です。

PROFILE

11月にはコスミックロマンスシリーズでお耽美作家をデビューさせる予定のノベル・コミック・ゲーム企画事務所P・セッション取締役兼作家。来年に向けていくつかの企画が始動開始。

『トゥルー・ラブを熱く語る会』は、その後、燃えているか!?

文：南原順

（なんばら・じゅん）

8月号で、コミケに向けて同人誌を作ろうと盛り上がった『トゥルー・ラブを熱く語る会』ですが、本当に作ってしまいました。B5・20ページのオフセ本を50部。

今回のカット担当で、OVA『レイアース』2巻の作画監督の『熱く語る会』総裁ジミー斎藤（大阪芸大出身）が表紙を描いております。

で、レイアースのスタッフルームの自分の机の前に桂木綾音のポスターを貼っていたジミー総裁ですが、かつて大阪芸大在学中、現在某アニメ制作会社G社のI原氏に誘われてフィルムを作るのを手伝わされたそうですが、その現場には、『トゥルー・ラブ』のプロデューサーのS山さんもいらっしゃったらしいっす。えっ!?　ってことはジミー総裁はS山プロデューサーと、同期ってわけ!?

それは、さておき、第3回の『熱く語る会』は、7月29日に池袋にて開かれました。今回のゲストは元スタジオ0所属、鉄人28号FXの華麗なメカでおなじみメカデザイナー村田氏。村田氏は『トゥルー・ラブ』のキャラデザのM田さんとネット友達と発覚し、一同、尊敬のまなざしになっちゃうあたりが、あたしたちミーハーってとこでしょうかねぇ。

さて、この『熱く語る会』ですが、現在業界の美少女ゲーム愛好家のオアシスとして勢力拡大中。冬の『R』の発売に向けて布教活動と荒行（最低のパラメーターで綾音ちゃんとラブラブになれるかとか）を続ける日々でございます。

目ざすは業界の『トゥルー・ラブ』ファンの総結集！　そして、『トゥルー・ラブ』による世界征服！　って、それじゃあ某ゲームの紐緒結奈だって！

とりあえず、目先の野望ですが、まず冬コミで『トゥルー・ラブを熱く語る会』としてゲームジャンルに申し込み、業界トゥルーラーを総結集した同人誌を発行することだなんて、全員で思っていると秀才、柳沢が突如、我々の前に出現し、「お前たち、冬コミで同人誌出すこと、広瀬に言わなくていいのか？」だなんて言ってきやがるじゃありませんか（嘘）。

とかなんとか言いつつ、自分もいま、しっかり美少女アドベンチャーゲームのシナリオを書いているんだよなーっ。プレイステーション用の。去年の暮れに企画した作品だけど、無事に発売までモッテイケルノダローカ。次のコラムからは、このゲームの開発光景を皆さんにお伝えいたしまする。コラムが出ている頃には中止になっていたりしてね、この業界、発売まで予断を許されない、生き馬の目をくりぬく世界だから（苦笑）。

カット：ジミー斎藤（じみーさいとう）

今だから明かせる『R』誕生秘話！

杉山 一郎
（すぎやま・いちろう）

7月末に『トゥルー・ラブストーリー～Remember My HEART～』を発表したこともあり、この夏はメチャ多忙でした。松田さんなんか、ギブアップ状態で、連載続けられなくなっちゃうし……トホホ。毎月、イラストを楽しみにしてくれてた読者のみなさん、スマン！　もしかして、来月はボクもいなくなっちゃうかもしれないけど、そのときは許してくれ。

さて、今回は『R』のことを話そう。よく聞かれるのがなぜ『R』を作ったのかということ。いろいろときっかけがあるんだけど、Windows95版を作ってたのが大きい。作ってるうちに「せっかくだからユーザーの声を反映してバージョンアップさせよう」そんな気持ちがスタッフの間で高まったんだよね。……で、できたのが『R』というわけ。だから、発売が延びてしまったWindows95版も中身は『R』なのだ。

『R』の目玉はなんといっても、みさきちゃんと下校会話できること。ときめきゲージを上げて、"ほめる"と"手を握る"を実行するべし！　禁断？　のリアクションはみさきファンならずとも必見！　収録のとき、みさきのCVの西村ちなみさんも「みさきちゃんと帰れるなんてうれしいです」って喜んでくれたし、とりあえずとてもいい感じだ。

大須賀と柳沢の声を入れることになったのはドラマCDの影響が大きい。石川英郎さんと石田彰さんがすばらしい演技をしてくれて、男の声の魅力を再認識させてくれたんだよね。もうふたりなしにはトゥルーは語れないぜ。

そんなわけで、12月の発売を楽しみに。気になる価格は大好評御礼サービスの3800円[税別]だ！

©ASCII Corp./Bits Laboratory

PROFILE

「トゥルー・ラブストーリー」のプロデューサー。現在「トゥルー・ラブ2（仮称）」の制作に加え、「RADIOトゥルー・ラブストーリー」のドラマ収録が月イチではいりメチャメチャ忙しい。こんな暮らしがずっと続くのか？

『G DARIUS』の音楽

小倉"OGR"久佳（ZUNTATA）
（おぐら"OGR"ひさよし）

――雑踏のループ――

1996年。僕は悩んでいた。『Gダライアス』の音楽を担当していたからだ。シリーズ4作目となるこの『Gダラ』に、いったいどんな音楽の息吹を与えればよいのか。コンセプトはなににするのか。考えれば考えるほど、思考の海底へと沈んでゆく。

ある日、街へ出た。人のざわめき、車のクラクション、信号機のメロディー。それらをぼんやりと聞きながら、ふと思う。いま、5秒間のサンプリングをしてループを組んだらどんなふうに再生されるだろう。きっと、ザーッという雑踏音に紛れて時折、プワーッというクラクションが鳴り、中途半端な箇所でまた波形のスタートへ戻り、「ザーッ、ざわざわプワーッざわざ、ザーッ、ざわざわプワーッざわざザーッ……」それらを繰り返すのだろう、何度も、何度も。

――規則性をもった不規則――

まてよ……！　一見、不規則な雑踏音でも、ある一定した時間内のものを繰り返すことでリズムが感じられるようになる。必ず決まったタイミングで人々のざわめきがし、車のクラクションが鳴り、信号音がする。不規則なものが規則性をもつことで、それらは"音楽的に捉える"ことが可能となる。ということは、自然界をはじめとするこの世界にあふれているすべての"音"を音楽として、使用再生することができるということだ。

素材の収集。ドリル、ピストン、ハチ公前の雑踏、スチーム噴射、ゲームセンターの騒音、エレベーターガールの声、ガード下での電車通過音、モーターetc。100数十種類に及ぶ素材をサンプリング、加工してゆく。ある音は低音を、ある音は高音を強調する。というように、僕は主として"無機的な音"を中心に音楽を作ることに決めた。

が……なにかが足りなかった。『Gダラ』のボスキャラは確かにメカニカルなデザインだが、そこに"機械音楽"をあてはめるだけでよいのだろうか。僕のなかで消化不良が起こっていた。なにが足りないのかわからないまま時間は流れていった。

『ダライアス・シリーズに登場する、メカニカルなボスキャラたち。彼らはいったい、「機械なのか、生物なのか？」皆さんはどうお考えだろうか。実は、開発チームにもわかっていないのだ。それは同時に解釈の自由でもあるということだ』。

――細胞音学――

同年、冬。新聞のテレビ欄へと視線を走らせる。そのとき、ひとつの番組タイトルに釘づけとなった。「自己とはなにか？」というテーマで、各分野からの視点で科学的に自己を掘り下げて考えるものだったからだ。そのなかで僕は心理学でも哲学でもなく、『免疫学』の分野に興味を引かれた。**免疫的自己の存在**。免疫的自己とはウィルスに限らず、他種の細胞（移植細胞をも含む）に対し、"自己"か"非自己"かを判断し、非自己と判断した場合、それらの細胞を破壊し、"食ってしまう"免疫システムのことであり、"脳"以外の部分でも"自己"を認識していることの証明でもある。そのため、混合生命体は短命である場合が多いのだ。

こうして『G-DARIUS』の音楽的コンセプトは完成した。"細胞"、"機械"、そして"混合生命体（キメラ）"である。

1997年、作曲。有機物と無機物が微妙なバランスで存在するもの。それは、ボスたちであり、その世界的背景に流れる音楽をさす。ここで言う有機物とは"楽器音"を、無機物とは"機械音"を意味している。各音色（それが楽器音でも機械音でも）すべてをひとつの細胞と考え、でき上がった楽曲を生命体としたのだ。ときに激しく。ときに悲しく。混合生命ゆえの短命という悲劇的宿命を背負った彼ら……彼らは、死へ向かいながら"自己"を確立してゆき、"機械生体"としての進化を完了させると同時に無になるのだ。

1997年、夏。

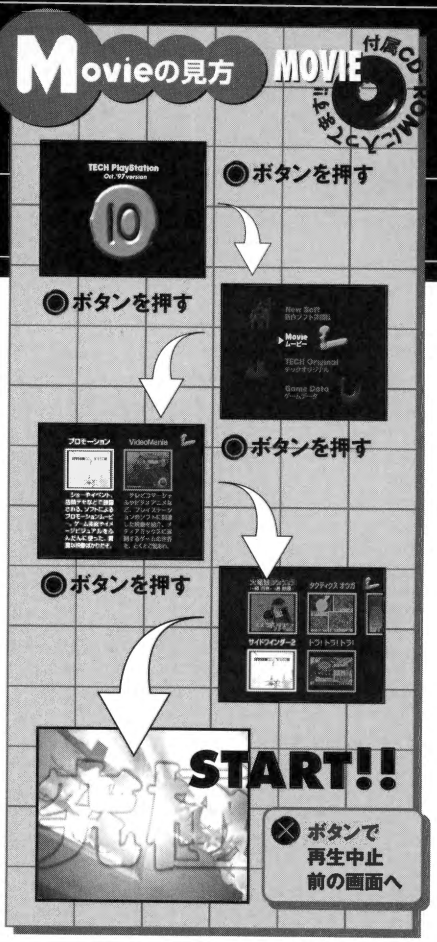
PROFILE

ZUNTATA（ズンタタ）：タイトーサウンド開発チームの総称。小倉"OGR"久佳：ズンタタを代表するコンポーザー。

MOVIE

最新ゲームとゲームに関連した映像を毎月お届けするこのコーナー。超美麗＆貴重な映像てんこ盛りで、ワクワクドキドキッ！　ウ～ン、早くゲームやりてえッス！

Movieの見方



エースパイロットを目ざして大空を舞え!!

サイドワインダー2

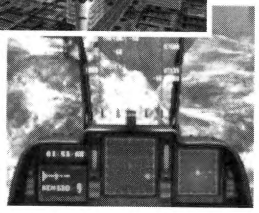
Ⓜアスミック Ⓙ3Dフライトアクション Ⓟ'97年秋発売予定
Ⓟ5800円[税別] Ⓜブロック数未定 Ⓞアナログジョイスティック対応

←「ガメラ2」CGスタッフによる高品質ムービー。

究極の進化を遂げた3Dフライトアクション!!

"本物の空軍"そのままのリアルな設定と、超音速を体感させるスピード感が魅力の『サイドワインダー』。その続編が、今秋いよいよ登場する。ゲームの達成度による昇進、自機のチューニングなど、よりキミのパイロットとしての腕が試されるぞ。今回のムービーでもっとも注目したいのは、自機後方視点（第3者視点）。コックピット視点と後方視点の併用は、まさに360度ドッグファイトだ!!

←自機の挙動もバッチリわかる"後方視点"。



←コックピット視点もよりリアルにパワーアップ。

←敵機撃墜。スピード感も秀逸だ。

↑地を這うように飛行する自機。キミの"度胸"と"テクニック"が試されるぞ。

ビジュアルノベル的メンタルアドベンチャー

火竜娘(かりゅうじょう) -柳 判官- -高 悠環-

Ⓜガスト Ⓙ恋愛メンタルアドベンチャー Ⓟ9月25日発売予定 Ⓟ6800円[税別] Ⓜ1ブロック使用

フルポリゴンのCGムービー満載!!

オープニングとゲーム映像を織り交ぜたプロモーションムービー。フルポリゴンCGで作られたキャラクターたちが表現豊かに動き回り、寧波の町を舞台にさまざまな人間模様を展開していくぞ。ゲーム映像は主人公ふたりの"アツアツ"シーン。声優を起用し映像と音声によって、愛をテーマとしたストーリーの雰囲気を最高に盛り上げているのだ。

←柳禎之と高悠環の恋の結末は、はたしていかに……。エンディングで相性を判断せよ。

←女性主人公の高悠環は"火竜娘"とあだなされるほど、気性の荒い性格。でも照れ屋さん。

←衝撃の告白！　彼女の心をキャッチ。

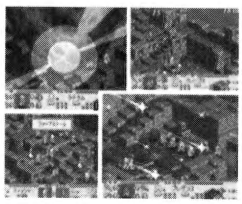
←男性主人公の柳禎之は少々ナルシスト。

←人間関係が変化するストーリー展開。

運命を切り開くのは正義か悪か……

タクティクス オウガ

Ⓜアートディンク ⒿシミュレーションRPG Ⓟ9月25日発売
Ⓟ5800円[税別] Ⓜ1ブロック使用



↑15秒という圧倒的な短さながら、見応え十分。あの感動が甦る……。

この"ヴァレリア島戦史"を見よ!!

4分割画面で展開される『タクティクス オウガ』の世界。大型隕石を落下させる"メテオストライク"、神聖系最強魔法"スターティアラ"に気をとられすぎて右上、左下の画面を見逃すな!!

←スーパーファミコン版からの完全移植を目ざす。

3Dインタラクティブムービーの大巨編!!

B線上のアリス～ALICE on Borderlines～

Ⓜ講談社 Ⓙインタラクティブムービー Ⓟ9月18日発売
Ⓟ6800円[税別] Ⓜ1ブロック使用

目と手と心で楽しむ冒険記

大長編ムービーと、さまざまなゲームで構成された"インタラクティブムービー"。3DCGで作られたムービーはまさに"映画"そのもの。さあ、アリスといっしょに冒険の旅に出発だ!

←主人公のアリスはスポーツ万能の女子高生。

←ドクトルが異世界からSOSを。

←ドクトルを追って異世界へGO!

「サイドワインダー2」:©ASMIK/Pegasus Japan.Produced by ASMIK Corporation.Programmed by Pegasus Japan & BIT TOWN.『火竜娘(かりゅうじょう) -柳 判官- -高 悠環-』:©GUST CO.,LTD. 1997© NOWHERE Inc. 1997© Minako Fuji 1993.「タクティクス オウガ」:Copyright©1997 by Artdink.©QUEST.『B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～』:©石垣章・沢村光彦©1997 講談社・キノトロープ

Ⓜ発売・販売元 Ⓙジャンル Ⓟ発売日 Ⓟ価格 Ⓜメモリーカード Ⓞ対応・その他

"火龍"、"戦艦大和"を自在に操れ！

トラ！ トラ！ トラ！

✕ネクサスインターラクト/ダズ Ⓙリアルタイム ウォー・シミュレーション
発11月発売予定 価予価6800円[税別] Ⓜ9ブロック使用

太平洋戦争をリアルに映像化！

太平洋戦争が舞台の本格派ウォーシミュレーション。レーダーのない時代だけに、偵察機による情報収集が肝心。海戦独特の緊張感を味わえるのだ。

➡編隊を組んで出撃させよう。

⬅リアルな戦闘シーンは迫力満点だ。

このスピードについてこれるか!!

攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~

テレビコマーシャル（15秒、30秒）

独特の3D感覚で話題を呼んでいるアクションシューティング。そのテレビコマーシャル"ボクはフチコマ"編を収録。ゲーム中でも使用されているスピード感あるテクノサウンドと衝撃のビジュアルがキミの脳ミソに直接響くぞ！

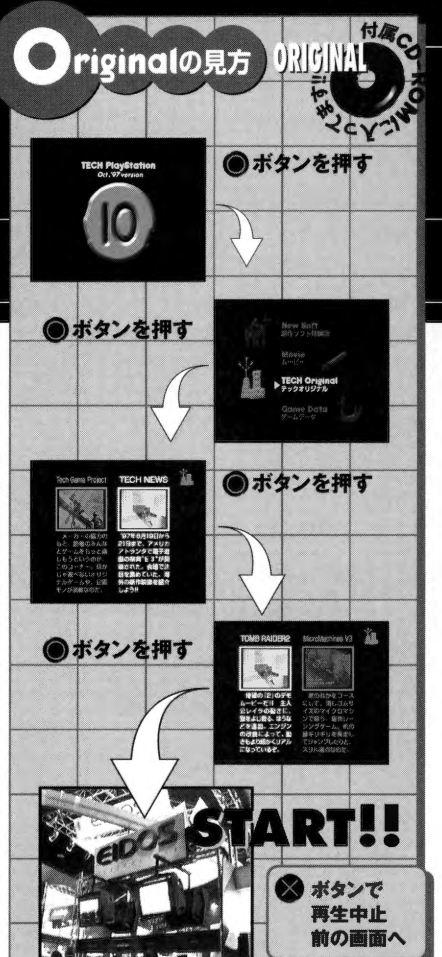
⬅コマーシャルならではのクールなカットバックが見もの。キーワードは"フチコマ"だ。

攻殻機動隊
~GHOST IN THE SHELL~
✕ソニー・コンピュータエンタテインメント
価5800円[税別]
Ⓜ1~3ブロック使用

TECH PLAYSTATION SPECIAL CD-ROM MANUALS

ORIGINAL

"てっぷれ"だけのオリジナルコンテンツ数々をドドーンと大放出するこのコーナー。
ムービーあり、セーブデータあり、音楽集まで入ってもうエライことになってマス！



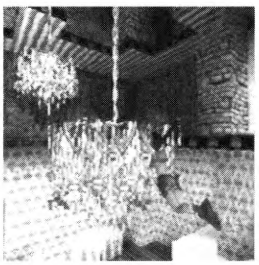
新アクション満載！ 独占公開!!

トゥームレイダー2 ムービー集

期待の新作『トゥームレイダー2』のムービーをどこよりも早く収録したぞ。今度のレイラさんは、立ちはだかる壁を見事に登るのだ。新アクション満載。とにかく必見！

➡炎に触れた途端、服に引火。マジで燃える。

⬅スパイダーマンよろしくスイスイと壁を登るレイラさん。横、下の移動も可能。

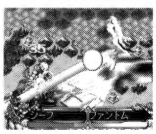


⬆シャンデリアからシャンデリアに飛び移ることも。各トラップがより複雑になって、遊び応えがふえたぞ。

てっぷれオリジナル体験版、連載開始!!

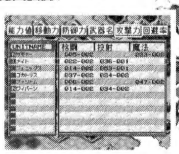
マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達- アナザーストーリー

ついに連載開始となったマスモンのオリジナル体験版。毎回ひとりのマスターに焦点を絞り、オリジナルストーリーを展開していくぞ。今回のシナリオはサモナーが主人公の"才媛、開眼"。



➡得意な攻撃で大ダメージを与えろ。

⬆敵マスターを目ざしてモンスターを移動させよう。



⬆臨機応変。その場に応じたモンスターを召喚せよ。

⬆美少女マスターのサモナー。召喚魔法の実力を試す試験を受ける。彼女は一人前の召喚士としてみとめられるだろうか。

父・アレックの残した暗号文の謎を解け!!

DEEP SEA ADVENTURE ~海底宮パンタラッサの謎~攻略ムービー

今回攻略したのは、第3章"北極海の暗号"。父の書斎で偶然見つけたメモを手がかりに、極寒の深海に挑め!! "耐冷コーティング"、潜航艇の補強など、かなりお金が必要なので残り資金に気を配り、知力の限りを尽くして"暗号文の謎"に迫ろう。

⬅暗号文の"海神"とはこのクジラのことをさすのか？ その答えはキミの目で確かめてほしい。

DEEP SEA ADVENTURE
~海底宮パンタラッサの謎~
✕タカラ
価6800円[税別]
Ⓜ1ブロック使用

全コースの最速データを収録!!

海腹川背・旬

読者のタイムアタック&スーパープレーデータ

1コースのメモリーカード必要ブロック数：1

本誌"海旬テク講座"に寄せられた読者データ収録の第2弾。ついに全71コースのタイムアタックデータが集まったぞ！ コンマ1秒縮めるのに血眼な超絶リプレーがギッシリ。キミもこのタイムに挑戦だ！

⬅見たいコースにカーソルを合わせ、○ボタンを押せばメモリーカードにセーブできるぞ。

海腹川背・旬
✕エクシングエンタテイメント
価5800円[税別]
Ⓜ1ブロック使用

『トラ！ トラ！ トラ！』:©1997 NEXUS INTERACT/1997 DaZZ.『攻殻機動隊~GHOST IN THE SHELL~』:©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.『トゥームレイダー2』:©1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Software Inc.『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』:©SystemSoft Co.©1997 TOSHIBA EMI.『DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~』:©TAKARA CO.,LTD.1997.『海腹川背・旬』:©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT.

机やキッチンをミニマシンで大激走!

MicroMachines V3
ムービー集

6月にアメリカで開催された"E3"で注目を集めたコードマスター社製レースゲームのムービー。てのひらサイズのミニマシンたちが、チーズや文具をパスしながらトップを目ざす。日本ではナムコより発売される予定(タイトルは未定)。

⬅テーブルを走るマイクロマシン。ビンや食べ物をパス。

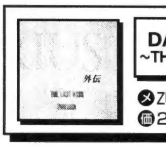
⬅今度はミニボートでレースだ!

タイトーサウンドチーム提供

ZUNTATA SOUND ROOM
アルバム『DARIUS外伝』のアレンジサウンド

発売したばかりのアルバム『DARIUS外伝 ～THE LAST KISS～』のアレンジサウンドを収録。製品に入っているナンバー10曲、すべてを使った贅沢なメドレーだ。生まれ変わったZUNTATAのサウンドをぜひ聴いていただきたい。

⬅「DARIUS外伝」のてっぷれオリジナルメレー。約5分間、迫力のサウンドを体感せよ。



DARIUS外伝
～THE LAST KISS～
メ ZUNTATA RECORDS
価 2550円[税込]

格闘ルーチン、さらなる次元へ!!

Colosseum No.97-7-1
ベスト4データ

メモリーカード必要ブロック数:5

前号に続いて格闘戦専用OKEで開催した"Colosseum No.97-7-1"。みごと2代目"最強の拳を持つOKE"に輝いたのは、火影の"烈電 格闘型"だ。勝利後、クルクル回る"勝ちポーズ"は心憎い演出だぞ。

⬅たんに強いだけではなく、〝遊び〟もプログラムされている〝烈電 格闘型〟。格が違うぜ。

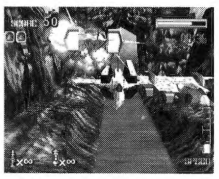
カルネージハート
メ アートディンク
価 5800円[税別]
M 5ブロック使用

採用コース1-4を収録だ!

3Dシューティングツクール
読者投稿コースデータ

メモリーカード必要ブロック数:8

『3Dシューティングツクール』の読者投稿データ。今月は西川真吾クン(和歌山県)の作品を採用、奥751～999マスに収録した。彼の作ったボスは、すれ違う前に倒さないと、無条件でゲームオーバーになるぞ。



⬅画面中央の機体がこのコースのボス。ボスの攻撃以外に、ザコの攻撃も激しいので心して戦え。

3Dシューティングツクール
メ アスキー
価 5800円[税別]
M 8ブロック使用

TECH PLAYSTATION SPECIAL CD-ROM MANUALS

DATA

みんなが持ってるあのゲームのお得なセーブデータを大収録したこのコーナー。至れり尽くせり、かゆいところに手が届く"てっぷれ"ならではの大プレゼントだ。

Dataの遊び方

DATA ミニCD-ROM 付属CD-ROM

【注意】CD-ROMに収録されているゲームデータで遊ぶには対応ソフトが必要です。

メモリーカードを用意しよう!

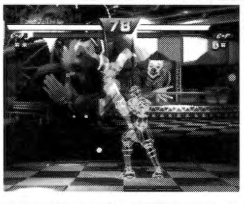
必要ブロック数ぶんの空きを確認してセットしよう。ただし、同じソフトのデータが入っていると上書きすることがあります。

隠しキャラ使ってタルを壊せ!!

ストリートファイターEX plus α
全キャラ・ボーナスステージ選択可能データ

メモリーカード必要ブロック数:1

サイクロイドβ・γを含めた全キャラ登場。懐かしい"樽壊しボーナスステージ"までいきなり遊べてしまうという、ひとりでも対戦でも使えるパーフェクトデータだ。



⬅トレーニングモードをのぞいてみると春麗がすました顔で見ているぞ。

⬅ファンが懐かしむだけでなく、純粋に楽しめるぞ。

⬅βとγの別次元の戦い。彼らを最初から使えるのだ。

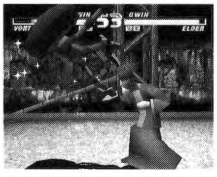
ストリートファイター
EX plus α
メ カプコン
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

モンスターたちを使いこなせ!

トバル2
全モンスター使用可能データ

メモリーカード必要ブロック数:1

クエストモードで捕獲可能なモンスター185体とレベル99のチャコを収めた"トバルキャラデータ"。この最強チャコを使ってノーコンテニュークリアーすれば、隠れキャラも使えるようになるのだ。



⬅モンスターたちの操作は基本的に同じ。ただ、人型ばかりじゃないのでいろいろ試そう。

トバル2
メ スクウェア
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

武器が選び放題なのだ!

ソウルエッジ
隠れキャラ&全武器使用可能データ

メモリーカード必要ブロック数:1

隠れキャラ4人とエッジマスターモードで集められる全武器を収録。武器が選び放題なので、お気に入りを見つけよう。

※ データをセーブしたメモリーカードを、先に挿入してからソフトを立ち上げる。

⬅武器は各キャラ8本。キャラを選び方向キーの上で表示される。やはりソウルエッジが最強か?

ソウルエッジ
メ ナムコ
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

『DARIUS外伝 ～THE LAST KISS～』:1997 ZUNTATA RECORDS/1997 TAITO CORPORATION.『カルネージハート』:Copyright©1995 by Artdink.『3Dシューティングツクール』:©1996 ASCII/SUCCESS/RUBICOM/SPARKS.『ストリートファイターEX plus α』:©ARIKA CO.,LTD.1997,© CAPUCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.『トバル2』:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社.バードスタジオ/集英社.『ソウルエッジ』:©1995 1996 NAMCO LTD.

アイテム図鑑の完成を目ざせ!

マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~ 上級者向けクリアー困難データ

メモリーカード必要ブロック数:1

3種類の困難データ。スタート時になんにも持っていない最弱データ、1度に7つのアイテム作成依頼が発生するイベントデータ、残りの期間が1年しかない時間制限データだ。マリーは無事に卒業できるか!?

←ふたつ目のデータは工房、酒場、武器屋、アカデミーで、イベントが発生する。依頼をこなせ!

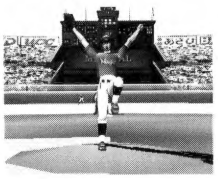
マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~
メーカー ガスト
価格 5800円[税別]
M 1ブロック使用

こんなピッチャー見たことない!

甲子園V 投手3人のスーパーモーションデータ

メモリーカード必要ブロック数:2

人間ワザとは思えない、とんでもないモーションで投げる3投手のデータを収録。ちなみに、製品版のモーションモードでR1、L1、上、下、左、右と入力する裏ワザで誰でもこんなモーションが作れるのだ。



←突然フラミンゴ状態になる亀豆くん。彼のほか、マウンド上で1回転する印努くんなど爆笑必至

甲子園V
メーカー 魔法株式会社
価格 5800円[税別]
M 2ブロック使用

すべてのエンディングを満喫しよう

クロックタワー2 エンディングムービー鑑賞可能データ

メモリーカード必要ブロック数:1

ゲームをクリアーしなければ、見ることのできない10個のエンディングが全部鑑賞できてしまうボリューム満点のデータだ!

長かったシザーマンとの戦いも、これで終焉を迎えることができるはずだが……。

←これがジェニファーのランクAエンディングだ。

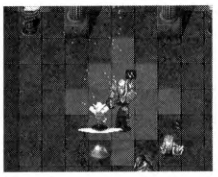
クロックタワー2
メーカー クロックタワー2
価格 5800円[税別]
M 2~4ブロック使用

キミのデータと闘わせよう!

アークザラッドII 『モンスターゲーム』対戦可能データ

メモリーカード必要ブロック数:2

『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』で対戦できるデータ。武器は弱いが、レベルはなかなかだ。キミが育てたモンスターがこのデータに勝てたら、"コロシアム"へ応募しよう!



←友達のデータと対戦するだけでなく交換もできる。カジノゲームのおまけディスクつき。

アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム
メーカー ソニー・コンピュータエンタテインメント
価格 4800円[税別]
M 2ブロック使用

超最強キャラでプレーせよ!

KING'S FIELD II 全アイテム所有&レベル99キャラデータ

メモリーカード必要ブロック数:2

アイテムをすべて所有している上に、レベルが99という最強のセーブデータだ。イベントクリアー後に入手可能なアイテムも持っているが、進行そのものに問題はないので、安心してプレーしてくれ。

←確かに最強というべきステータスだ。向かうところ敵なしって感じ。武器を片手に突き進め!

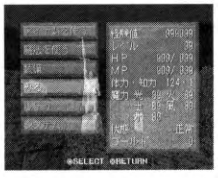
KING'S FIELD II
メーカー フロム・ソフトウェア
価格 2800円[税別]
M 2ブロック使用

敵をバッタバッタとなぎ倒せ!

KING'S FIELD III 全アイテム所有&レベル99キャラデータ

メモリーカード必要ブロック数:3

アイテムをすべて所有している上、さらにレベルは99という最強セーブデータだ。イベントクリアー後に入手可能なアイテムも持っているが、ストーリー進行上は問題ないので安心してプレーしよう。



←文句ないステータス。これだけヒットポイントがあれば、"竜王草の実"もいらなくなっちゃう?

KING'S FIELD III
メーカー フロム・ソフトウェア
価格 6300円[税別]
M 3ブロック使用

時を超えたレスラーがリングに乱入!

週刊プロレス監修 プロレス戦国伝 黎明期キャラ、現代で使用可能データ

メモリーカード必要ブロック数:2

黎明時代で活躍する伝説のレスラー"剛力斬"をはじめ、"大和プロレス"のレスラー総勢5名を多団体時代で使用可能。本来のシナリオどおりのプレーでは決して実現できない試合を見られる、貴重なデータだぞ。

←炸裂する技! プロレス界に衝撃を与えた巨星が、現代で奮闘する勇姿を存分に味わえ。

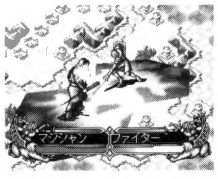
週刊プロレス監修 プロレス戦国伝
メーカー ケイエスエス
価格 5800円[税別]
M 2ブロック使用

ストーリーモードの序盤はこれで安泰!

マスター・オブ・モンスターズ-暁の賢者達- 進化完了モンスター出現データ

メモリーカード必要ブロック数:6

シナリオモードの最初から進化したモンスターを使用できるデータ。選べるシナリオはサモナーとウォーロックの2種類。1段階進化しているモンスター3体が配置されている状態からスタートだ。



←進化前と進化後ではモンスターの強さが全然違う。序盤はこのモンスターを中心に戦っていこう。

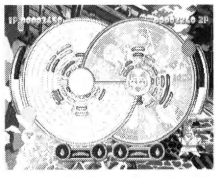
マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-
メーカー 東芝EMI
価格 5800円[税別]
M 3ブロック使用

別ルールでも遊べちゃう、豪華データ!

くるくるぱにっく 全キャラ使用可能データ

メモリーカード必要ブロック数:1

"んわを"と"お星様"のキャラが使えるようになる。また、タイトル画面で左右のキーを押すと、普段と違う2個消しルールで楽しめるうえ、各キャラのエンディングも見られるという、豪華なデータだ。



←2個消しのルールだと水滴は簡単に消せるが、相手からのおじゃま水滴攻撃も激しくなる。

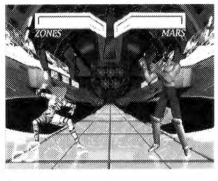
くるくるぱにっく
メーカー クールキッズ
価格 2800円[税別]
M 1ブロック使用

ゲームでしかできない究極のパチンコ!

SANKYO FEVER実機シミュレーション Xフロア、隠し台登場データ

メモリーカード必要ブロック数:1

一定の出玉数で出現するふたつの隠し台。"フィーバーマッスル3D"はリーチがかかると画面が変わり、相手に勝つと大当たり。"フィーバーウォール"はブロックを全部消すことができれば大当たりだ!



←フィーバーマッスルのリーチ画面。パンチやキック、投げ技まであってリーチが待ち遠しい!

SANKYO FEVER 実機シミュレーション
メーカー ティー・イー・エヌ研究所
価格 6800円[税別]
M 1ブロック使用

『マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~』:©GUST CO.,LTD.1997.『甲子園V』:©1997 魔法株式会社.『クロックタワー2』:©HUMAN 1996.『アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム』:©1996、1997 Sony Computer Entertainment Inc.『KING'S FIELD II』:©1995 From Software, Inc.『KING'S FIELD III』:©1996 From Software, Inc.『週刊プロレス監修 プロレス戦国伝』:©1997 KSS.
『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』:©SystemSoft Co.©1997 TOSHIBA EMI.『くるくるぱにっく』:©1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS,INC.
『SANKYO FEVER実機シミュレーション』:©1996 ティー・イー・エヌ ©1996 SANKYO ©1996 JAPAN VISTEC.

気になる新作ソフトの情報をピックアップ

INFORMATION

シリーズ最新作登場！ 今回のポイントはずばり"秘密"
『卒業Ⅲ ～Wedding Bell』

小学館プロダクションは、育成シミュレーションゲーム『卒業Ⅲ～Wedding Bell』(仮)を'98年春に発売する。価格未定。プレーヤーは教師となり、5人の女生徒たちを指導して無事卒業させることが目的。今回の特徴は前作までのスケジュールの概念がなくなっていることと、"秘密"という要素を取り入れたことでストーリー色が濃くなったこと。実は、主人公は女生徒たちのなかのひとりと既に結婚しているという大胆な設定。その事実を他人に知られないようにうまく隠し通さなければならない。秘密がもれると"噂"となって広がっていく。教師生活と結婚生活の両立が大きなポイントとなり、たんなる"育てゲー"ではなくなっている。

またまた新人アイドルデビュー
『DEBUT21 ～デビュー21』

NECインターチャネルは育成シミュレーションゲーム『DEBUT21～デビュー21～』を発売する。発売日、価格は未定。プレーヤーは、アイドルとして造られたアンドロイド"神崎アイ"のマネージャーとなり、彼女をアイドルの頂点へ導く。映像はフルポリゴンで表現。歌唱力のある豪華な声優陣を起用。登場するキャラはゲームのなかだけでなく、実際にCDデビューする予定だ。

魔法少女を育てちゃおう
『ミサの魔法物語』

サミーは育成シミュレーションゲーム『ミサの魔法物語』を発売する。発売日、価格は未定。テーマはテレビアニメでなじみのある"魔法少女"。プレーヤーは妖精となり、魔法少女を育てて活躍させる。ゲームの前半は育成がメインだが、後半はキャラクターの能力によってシナリオが分岐し、イベント中心のストーリーが進む。キャラクターデザインは高田明美氏が担当。

新感覚、対戦型アクションパズル
『NOON』

マイクロキャビンはアクションパズルゲーム『NOON』を'97年11月下旬に発売する。価格未定。6人の個性的なキャラクターが宝玉"NOON"をめぐって画面上を暴れまわる。受け身のパズルと違い、積極的に敵を攻撃でき、展開をより有利にする必殺技も用意されている。最大4人までの対戦が可能で、熱くなることうけあい。

テレビでおなじみクイズゲーム
『パネルクイズ アタック25』

富士通パソコンシステムズはクイズゲーム『パネルクイズ アタック25』を'97年12月4日に発売する。予価5800円[税別]。朝日放送で放映中の同名クイズ番組をゲーム化。BGMや映像などは番組と同じものを使っている。プレーヤーキャラを作成でき、今後同社より発売されるクイズゲームのシリーズに持ち越せるシステムを採用。

スーパーマシンがフルスロットルで走る
『J's RACIN'』

デジタルフロンティアはレースゲーム『J's RACIN'』を'97年9月25日に発売する。価格は5800円[税別]。サーキットでの走行をポリゴンでリアルに再現。登場する車は"スカイラインGTR"に代表される身近なスーパーマシン。車種ごとに実車のエンジン音を使用したり、ドップラー効果を表現するなど細部に凝ったつくり。

"プレCALCOLO!大会"に参加して
優勝賞金100万円を手に入れよう

クレフ インベンションは『CALCOLO! ～カルコロ! おちものシューティング～』を使った"プレCALCOLO!大会"を開催する。応募方法は販売店で配布される体験版をプレーして、スコアをはがきに書いて投函する。順位に応じて優勝賞金100万円をはじめ、豪華な賞品がもらえる。期間は'97年10月20日まで。

『スペクトラルフォース』予約者に抽選で
オリジナルジグソーパズルプレゼント

アイディアファクトリーは『スペクトラルフォース』の"日野慎之助書き下ろしオリジナルジグソーパズル"プレゼントキャンペーンを展開中。ソニー特約店の店頭に置いてある申し込みはがきで予約した人のなかから、抽選で3000名に当たる。期間は'97年9月30日まで。

『タクティクス オウガ』購入者
先着3万名にポスタープレゼント

アートディンクは『タクティクスオウガ』購入特典として、オリジナルポスタープレゼントのキャンペーンを展開中。対象は、全国の約3千店舗で予約・購入する先着3万名のユーザー。ポスターはイラストタイプとキャラクター相関図の2枚。B2サイズ。

NEWSOFT

9月発売予定

18日	ブレイクポイント<コナミ>	予価4800円
18日	バトルバグス Battle Bugs<マニング/QMMC>	5800円
18日	B線上のアリス～ALICE on Borderlines～<講談社>	6800円
18日	My Dream～OnAirが待てなくて～<日本クリエイト>	6800円
25日	タクティクスオウガ<アートディンク>	5800円
25日	バイオハザード ディレクターズカット<カプコン>	4800円
25日	プロレス戦国伝ハイパータッグマッチ<ケイエスエス>	5800円
25日	パロウォーズ<コナミ>	予価5800円
25日	フロントミッション2<スクウェア>	6800円
25日	リンダキューブアゲイン <ソニー・コンピュータエンタテインメント>	予価5800円
25日	ラグナキュール <ソニー・ミュージックエンタテインメント>	予価5800円
25日	J's RACIN'<デジタルフロンティア>	価格未定
25日	シーバス・フィッシング2<ビクター/ビクターソフト>	5800円
上旬	くるみミラクル<バンプレスト>	予価5800円
下旬	鉄道王2 世界征服の野望<アトラス>	5800円
9月	ザ・マッチゴルフ<ZOOM-X>	5800円
9月	風のノータム<アートディンク>	5700円
9月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98 <エレクトロニック・アーツ・ビクター>	5800円
9月	火竜娘(かりゅうじょう) ―樽 判官――高 悠環―<ガスト>	6800円
9月	マーヴルスーパーヒーローズ<カプコン>	5800円
9月	トリパズΔ<サントス>	4800円
9月	あやかし忍伝くの一番<翔泳社>	6800円
9月	Adidas Power Soccer International'97 <ソニー・コンピュータエンタテインメント>	5800円
9月	PORSCHE Challenge<ソニー・コンピュータエンタテインメント>	5800円
9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語<タカラ>	5800円
9月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語Perfect Soldier BOX(初回限定) <タカラ>	9800円
9月	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～<テイチク>	5800円
9月	Free Talk STUDIO ～マリの気ままなおしゃべり～ <メディアエンターテイメント>	予価5800円
9月	卒業 VACATION<毎日コミュニケーションズ>	価格未定

10月発売予定

2日	ウイニングポスト2 ファイナル'97<光栄>	6800円
2日	大航海時代外伝<光栄>	6800円
2日	10101<サンテックジャパン>	予価5800円
2日	サイキックフォース パズル大戦<タイトー>	5800円
9日	スペクトラルフォース<アイディアファクトリー>	5800円
9日	アイマックス将棋Ⅱ<アイマックス>	予価6800円
9日	情熱 熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～<アスミック>	価格未定
9日	Cu-On-Pa<ティーアンドイーソフト>	価格未定
16日	Wizard's Harmony2<アークシステムワークス>	予価4900円
23日	World Neverland<リバーヒルソフト>	価格未定
30日	スタースイープ<アクセラ>	5800円
下旬	マジカルドロップ3<データイースト>	価格未定
下旬	BALL BLAZER CHAMPIONS(ボールブレイザーチャンピオンズ) <ビーピーエス>	予価5800円
10月	ファンタスティック・フォー<アクレイムジャパン>	5800円
10月	マネーアイドル・エクスチェンジャー<アテナ>	5800円
10月	ストリートファイターコレクション<カプコン>	5800円
10月	マリオ武者野の超将棋塾<キングレコード>	予価7800円
10月	DEADLY SKIES デッドリー スカイ <ココナッツジャパンエンターテイメント>	価格未定
10月	イバラード～ラピュタの脚る街～<システムサコム>	価格未定
10月	BATTLE FORMATION<バンプレスト>	予価5800円
10月	ムーンライトシンドローム<ヒューマン>	価格未定
10月	どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて♥～ <日本一ソフトウェア>	価格未定
10月	プロジェクト ガイアレイ<翔泳社>	価格未定
10月	Palor!PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム <日本テレネット>	価格未定

11月以降発売予定

11月6日	トランスポートタイクーン3D<伊藤忠商事>	5800円
11月13日	ホームドクター<サクセス>	6800円
11月13日	アザーライフ アザードリームス<コナミ>	価格未定
11月27日	ファーランドストーリー 四つの封印<テイジイエル>	6800円
11月上旬	CALCOLO!～カルコロ! おちものシューティング～ <クレフ インベンション>	価格未定

『卒業Ⅲ ～Wedding Bell』:©1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION／『DEBUT21 ～デビュー21』:©NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY HEADROOM./©IMAGE WORKS CO.,Ltd.／『ミサの魔法物語 ～Heartful Memories～』:©SAMMY／『NOON』:©1996 MICRO CABIN CORP./1993 大野功二／『パネルクイズ アタック25』:©朝日放送株式会社・株式会社富士通パソコンシステムズ.1997／『J's RACIN'』:©TYO 1997／『CALCOLO! ～カルコロ! おちものシューティング～』:©1997 CLEF／『スペクトラルフォース』:©1997 IDEA FACTORY／『タクティクス オウガ』:Copyright©1997 by Artdink./©QUEST

発売スケジュール

OCTOBER.'97

11月下旬 NOON(ヌーン)<マイクロキャビン> 価格未定
11月 ザ・心理ゲーム3<ヴィジット> 価格未定
11月 アサンシアエクシングエンタテイメント> 価格未定
11月 竜機伝承<ケイエスエス> 5800円
11月 ザ・マスターズファイター<シネマサプライ> 5800円
11月 グランストリーム伝記
<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 予価5800円
11月 トラ! トラ! トラ!<ダズ、ネクサスインターラクト> 予価6800円
11月 サイドポケット3<データイースト> 価格未定
11月 CRITICAL BLOW<バンプレスト> 予価5800円
11月 ボールディランド<バンプレスト> 予価5800円
11月 雀じゃん恋しましょ<ビスコ> 予価6800円
11月 夢・色いろ<フェザード> 5800円
11月 ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール<マップジャパン> 予価5800円
11月 アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜<ライトスタッフ> 価格未定
11月 ソウルマスター<光栄> 5800円
11月 アンシャントロマン ~Power of Dark Side~<日本システム> 予価6800円
12月4日 パネルクイズアタック25<富士通パソコンシステムズ> 予価5800円
12月12日 マリア(仮)<アクセラ> 予価6800円
12月 スペクトラルタワーII<アイディアファクトリー> 予価5800円
12月 Hybrit<エス・ピー・エス> 予価5800円
12月 名車列伝Greatest70'S<エポック社> 5800円
12月 ハイパーオリンピック イン ナガノ<コナミ> 価格未定
12月 電車でGO! <タイトー> 価格未定
12月 マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK<バップ> 予価5800円
12月 新世紀GPXサイバーフォーミュラ SAGA〜EXTREME SPEED〜
<バップ> 予価5800円
12月 REAL ROBOTS Final Attack<バンプレスト> 予価6800円
12月 クラシックロード優駿2(仮)<ビクター/ビクターソフト> 価格未定

'97年発売予定

'97年夏 Guilty Gear<アークシステムワークス> 予価5800円
'97年夏 サウンドノベルツクール2<アスキー> 予価5800円
'97年夏 音楽ツクールかなでーる2<アスキー> 予価5800円
'97年夏 G・O・D pure<イマジニア> 5800円
'97年夏 フォトジェニック<サンソフト> 価格未定
'97年夏 フロントミッションオルタナティブ<スクウェア> 価格未定
'97年夏 こちら葛飾区亀有公園前派出所<バンダイ> 価格未定
'97年夏 ドラゴンボールGT(仮)<バンダイ> 価格未定
'97年秋 LUCIFERD(ルシファード)〜世紀末への挑戦〜<TEN研究所> 価格未定
'97年秋 MOON<アスキー> 価格未定
'97年秋 パラダイスロスト<アスキー> 価格未定
'97年秋 パワードール2<アスキー> 価格未定
'97年秋 Nightmare Project<YAKATA><アスク講談社> 価格未定
'97年秋 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー<アスク講談社> 価格未定
'97年秋 L.S.D.(仮)<アスミック> 価格未定
'97年秋 SIDE WINDER 2<アスミック> 価格未定
'97年秋 アフレイドギア<アスミック> 価格未定
'97年秋 宇宙機動VANARK<アスミック> 価格未定
'97年秋 森の王国(仮)<アスミック> 価格未定
'97年秋 メルティランサーRe-inforce<イマディオ> 価格未定
'97年秋 FLY(仮)<エム・ディー・ビー> 価格未定
'97年秋 バーガーバーガー<ギャップス> 価格未定
'97年秋 RIVEN The Sequel to MYST<サンソフト> 価格未定
'97年秋 ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー! IWGP ハイパービートVジャレコ> 価格未定
'97年秋 るろうに剣心 明治剣客浪漫譚〜十勇士陰謀編〜
<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
'97年秋 ダムダム・ストンブランド<ソニー・ミュージックエンタテインメント> 価格未定
'97年秋 R?MJ(仮)<バンダイ> 価格未定
'97年秋 天空のエスカフローネ<バンダイ> 価格未定
'97年秋 ジャングルパーク<バンダイビジュアル> 価格未定
'97年秋 メタルドレッド<バンダイビジュアル> 価格未定
'97年秋 英雄志願ーGal Act Heroismー<マイクロキャビン> 価格未定
'97年秋 MELT 〜フューチャリングエディbyアイアン・メイデン〜
<マップジャパン> 価格未定
'97年秋 メビウスリンク3D<伊藤忠商事> 価格未定
'97年秋 修羅の門<講談社> 価格未定
'97年秋 MAD PANIC COASTER<博報堂> 価格未定
'97年秋 プリズムコート<富士通パソコンシステムズ> 価格未定
'97年秋 個人教授 La Leçon Particulière <毎日コミュニケーションズ> 価格未定
'97年冬 LOVE GAME'S plus 〜かなり対戦テニス〜(仮)<Tears> 価格未定
'97年冬 on side(仮)<Tears> 価格未定
'97年冬 SANKYO FEVER 実機シミュレーション2<TEN研究所> 価格未定
'97年冬 火星物語<アスキー> 価格未定
'97年冬 イイナ<イマジニア> 価格未定
'97年冬 バイオハザード2<カプコン> 価格未定
'97年冬 宇宙のランデヴー〜RAMA〜<ゲームバンク> 6800円
'97年冬 ロスト チルドレン<ゲームバンク> 5800円
'97年冬 パラサイト イブ<スクウェア> 価格未定
'97年冬 クラッシュ・バンディクー2(仮)
<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
'97年冬 僕のプリンセス 迷宮のエフィカス<元気> 価格未定
'97年冬 HAPPY HOTEL<東北新社> 価格未定
'97年 Ash to Ash<イースリースタッフ> 価格未定
'97年 バーチャルバスフィッシング<イースリースタッフ> 価格未定
'97年 ブリガンダイン ー幻想大陸戦記ーくイースリースタッフ> 価格未定
'97年 ツタンカーメンの遺言(仮)<ウィザード> 価格未定
'97年 イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ
<エクシングエンタテイメント> 4800円
'97年 ワンダー3/アーケードギアーズ<エクシングエンタテイメント> 5800円
'97年 メイン・ローター(仮)<エフコンピュータエンタテイメント> 価格未定
'97年 JリーグエキサイトステージV1<エポック社> 価格未定
'97年 ツインビーRPG(仮)<コナミ> 価格未定
'97年 メタルギア ソリッド<コナミ> 価格未定
'97年 ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられば なしツアー2
<システムサコム> 価格未定
'97年 エスケイパー<ソニー・ミュージックエンタテインメント> 価格未定
'97年 可変走攻ガンパイク<ソニー・ミュージックエンタテインメント> 価格未定
'97年 天誅<ソニー・ミュージックエンタテインメント> 価格未定
'97年 がんばれ!! ケイビくんデパートが占領されちゃった〜の巻
<タイムワーナーインタラクティブ> 価格未定
'97年 Blaze&Blade〜エターナルクエスト〜<ティーアンドイーソフト> 価格未定
'97年 テイルズ オブ デスティニー<ナムコ> 価格未定
'97年 ナムコミュージアムアンコール<ナムコ> 価格未定
'97年 子育てクイズ マイエンジェル<ナムコ> 5800円
'97年 風のクロノア〜door to phantomile〜<ナムコ> 価格未定
'97年 NOël La neige(ノエル ラ ネージュ)<パイオニアLDC> 価格未定
'97年 バウンティソード・セカンド(仮)<パイオニアLDC> 価格未定
'97年 湾岸デッドヒート2(仮)<パック・イン・ソフト> 価格未定
'97年 Dear Friends<ビジュアルアーツ> 価格未定
'97年 こみゅにていぼむ<フィルインカフェ> 価格未定
'97年 優気襟回廊<プレ・ステージ> 価格未定
'97年 重装機兵ヴァルケン2<メサイヤ> 価格未定
'97年 チューニングファクトリー<元気> 価格未定
'97年 PROJECT OVER ALIVE (仮)<テクモ> 価格未定
'97年 闘姫伝承 ANGEL EYES<テクモ> 価格未定
'97年 チョコボの不思議なダンジョン<スクウェア> 価格未定

'98年発売予定

'98年1月 蒼穹愚連隊(仮)<データイースト> 価格未定
'98年1月 トゥームレイダー2<ビクター/ビクターソフト> 価格未定
'98年1月 PARANOIA SCAPE<マチルダ> 価格未定
'98年2月 どきどきポヤッチオ<キングレコード> 予価5800円
'98年春 あいたくて〜your smiles in my heart〜<コナミ> 価格未定
'98年春 みつめてナイト<コナミ> 価格未定
'98年春 ボカンですよ<バンプレスト> 価格未定
'98年春 リアルロボット戦線<バンプレスト> 価格未定
'98年春 銃夢(ガンム)ー仮題<バンプレスト> 価格未定
'98年春 卒業II 〜Wedding Bell<小学館プロダクション> 価格未定
'98年夏 トゥルー・ラブストーリー2<アスキー> 価格未定
'98年 THE RUINS—Invisible hand— ルーインズ —見えざる手—
<A.D.M> 価格未定
'98年 Screamer2<Tears> 価格未定
'98年 くえっちょん(仮)<Tears> 価格未定
'98年 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)<Tears> 価格未定
'98年 ぽのぽーと<アミューズ> 価格未定
'98年 快刀乱麻<イマディオ> 価格未定
'98年 最終電車<ヴィジット> 価格未定
'98年 ジュンクラシック ロベクラブ<ティーアンドイーソフト> 価格未定
'98年 ADVANCED V.G.2(仮)<テイジイエル> 価格未定
'98年 Black Onyx(ブラックオニキス)<ビーピーエス> 価格未定
'98年 Shadow Tower<フロム・ソフトウェア> 価格未定

発売日未定

未定 サムライスピリッツ 天草降臨<エス・エヌ・ケイ> 価格未定
未定 リアルバウト餓狼伝説スペシャル<エス・エヌ・ケイ> 価格未定
未定 棋太平<エス・ピー・エス> 価格未定
未定 シェラザード伝説〜黄金の帝国〜(仮)<カルチャーブレーン> 価格未定
未定 飛龍の拳コレクション(仮)<カルチャーブレーン> 価格未定
未定 ミサの魔法物語<サミー> 価格未定
未定 実戦パチスロ必勝法! 5<サミー> 価格未定
未定 タイブレーク<バディ> 価格未定
未定 バックガイナー ~よみがえる勇者たち~<ビング> 価格未定
未定 キングオブプロデューサー<BMF> 価格未定
未定 英雄伝説3<BMF> 価格未定
未定 マス・デストラクション(仮)<BMGジャパン> 価格未定
未定 神臨・蒼仙人<J・ウイング> 価格未定
未定 DEBUT21〜デビュー21〜<NECインターチャネル> 価格未定
未定 厄惨(仮)<アイディアファクトリー> 価格未定
未定 スーパーライブスタジアム<クエス> 価格未定
未定 All Star Baseball<アクレイムジャパン> 価格未定
未定 NHL Breakaway<アクレイムジャパン> 価格未定
未定 マジック:ザ・ギャザリング<アクレイムジャパン> 価格未定
未定 囲碁<アスキー> 価格未定
未定 SNKファン-CD 餓狼伝説編(仮)<エス・エヌ・ケイ> 価格未定
未定 サムライスピリッツ剣客指南バック<エス・エヌ・ケイ> 価格未定
未定 ドラゴンクエストVII<エニックス> 価格未定
未定 スーパーアドベンチャーロックマン<カプコン> 価格未定
未定 ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション(仮)<カプコン> 価格未定
未定 モータルコンバット・トリロジー<ゲームバンク> 3800円
未定 ロボトロンX<ゲームバンク> 3800円
未定 タイガーシャーク<ゲームバンク> 3800円
未定 AI将棋<ゲームバンク> 価格未定
未定 エイブ(仮)<ゲームバンク> 価格未定
未定 THE HIVE WARS<ケイエスエス> 価格未定
未定 Nap・Nap<ゲンテック> 価格未定
未定 コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜<コナミ> 価格未定
未定 ときめきメモリアル2(仮)<コナミ> 価格未定
未定 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 〜彩のラブソング〜
<コナミ> 価格未定
未定 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3<コナミ> 価格未定
未定 ミッドナイトラン〜ロードファイター2〜<コナミ> 価格未定
未定 リーサルエンフォーサーズ デラックスパック<コナミ> 価格未定
未定 幻想水滸伝II<コナミ> 価格未定
未定 新体験3Dアクション<コナミ> 価格未定
未定 青山ラブストーリーズ<コナミ> 価格未定
未定 DOOPERS<サイバーテックデザイン> 価格未定
未定 FENSER<サイバーテックデザイン> 価格未定
未定 GRUDA<サイバーテックデザイン> 価格未定
未定 PROJECT CHAOS<サイバーテックデザイン> 価格未定
未定 スティーブン・スピルバーグのディレクターズチェア
<ジャストシステム> 価格未定
未定 アインハンダー<スクウェア> 価格未定
未定 バーチャルリモコン(ヘリポートI)<スリーディ> 価格未定
未定 ハイパーツアー<スリーディ> 価格未定
未定 オメガブースト<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
未定 クライムクラッカーズ 2<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
未定 ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル
<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
未定 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜
<ソニー・コンピュータエンタテインメント> 価格未定
未定 装甲騎兵ボトムズ<タカラ> 価格未定
未定 true/real/fantasy(仮)<ドリームカンビューブ> 価格未定
未定 ディレクター<トンキンハウス> 価格未定
未定 もってけたまご<ナグザット> 価格未定
未定 鉄拳3<ナムコ> 価格未定
未定 Jump KID (仮)<ニュー> 価格未定
未定 聖龍伝説〜外伝〜<バップ> 価格未定
未定 ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム<バンダイ> 価格未定
未定 エアーコマンダー<バンプレスト> 価格未定
未定 魔導都市エルビス<バンプレスト> 価格未定
未定 HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー)
<ビーピーエス> 予価5800円
未定 LIPROS(仮)<ビジュアルアーツ> 価格未定
未定 オーガリアン〜亜人伝〜(仮)<ビジュアルアーツ> 価格未定
未定 ぱいるあっぷまーち<プロシードユニ> 価格未定
未定 RAYMAN2(仮)<ユービーアイソフト> 価格未定
未定 秘密結社Q<ライトスタッフ> 価格未定
未定 遠化師殺人事件<リバーヒルソフト> 価格未定
未定 ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康〜<光栄> 6800円
未定 スノークイーン<東北新社> 価格未定
未定 ひっとぱっく(仮)<日本エムエムアイテクノロジー> 予価5800円

※価格はすべて税別です

END SECTOR

Technology & Entertainment on Computer for Hobby

TECH PlayStation 1997.October

■発行日　1997年10月1日
■発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表　03-5351-8111
■出版営業部　03-5351-8194(ダイヤルイン)
■広告営業部　03-5351-8199(ダイヤルイン)
■振替　東京4-161144
■テック編集部　03-5351-8366(ダイヤルイン)
■テック質問電話　03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

●本誌およびCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。本誌の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラム含む)株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

STAFF

■発行人 橋本孝久 ■編集人 河野真太郎 ■編集長 山川真太朗 ■副編集長 花塚弘/上京陽一/比嘉隆/鈴木義孝/林久徳/田川実 ■デジタル技術部の若大将・本間智嗣 ■アートディレクター 中村治(blue) ■デスク 飛田浩一/吉田剛/喜多村崇之/勝又孝志/野田みね/及川史朗 ■編集スタッフ 豊泉博司/楠見亮太/南謙治/佐藤隆博/関口敬文/梅山留美子/長井ひろみ/仲川正紀/田村裕二/大村正明/後藤名保/内田幸二/小野雄彦/小林章彦/安達孝之/諸星和明/鈴木妥/金澤有紀子/松本英治/村上岳彦/岩井努/水田虎太郎/佐藤仁美/高橋量 ■制作スタッフ 藤井宏昌/鈴木昭宏/青木弘史/岡本圭介/村田美津子/富澤賢史/嘉瀬智之/岡崎弥佳/菊池聖司/岡田真由美/加藤貴雅/黒澤充/井澤利昭 ■編集協力 パイオニアLDC株式会社/ジャングル・ファクトリー/スタジオたち〜んず/81PRODUCE/近藤敏信/桝田省治/すぎやま現象/杉山一郎/OGR(ZUNTATA)/南原順/北久保弘之/浅田葉子/仲川正紀/遠藤大輔/毛利春治/北添希好/渡辺敏男/石塚修/中山恭腐/大竹直史/佐々木久禎/中村聡伸/鵜飼晃也/飯塚亜紀子/田中志佳/荒木秀哉/立石瑞穂/牧亮児/冨田敬弘/五十嵐ちはる/花島次郎/高橋純/青山延崇/中丸清一/羽田野裕司/茂木正樹/田中進之祐/木崎貴史/高山真彰/佐藤裕/高橋市郎/今井政和/木村恵里香/河嶋啓/福井祐貴/篠原義夫/伊藤三恵/秋本輝夫/石川整/附田明/松本賢一/浅見充/熊田亮/日暮俊彦/山口香/桃谷自然/白尾実奈子/佐藤淳一/金子光彦/宮嶋浩志/田中伸/辰宮成彦/鈴木猛/中田州彦/田名網陽平 ■制作進行 栗原和子/樽本義之/山本一正 ■制作協力 井上文雄/大野有香/高橋裕子/才所美奈子/岡田克己(blue) ■アメリカ駐在 ズル・アリフィン/フランツ・ステェッペンバッハ三世/松下 淳 ■フォトグラフ 加藤文哉/八木澤芳彦/佐藤倫子/岡田清孝/長谷川朗/高野裕靖/高橋智/橋本弦 ■イラスト・オブジェ 楠桂/大橋薫/MEIMU/ひふみ/ジミー斎藤/近藤敏信/すぎやま現象/北久保弘之/尾崎理香/竹村友美/竹田和史 ■CD-ROM制作協力 酒井潔/川島圭介/矢野厚/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/株式会社スクウェア/株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア/株式会社エクシング/株式会社タカラ/株式会社ナムコ/株式会社ズーム/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント/株式会社アートディンク/株式会社ディー・クルーズ/ケムコ/株式会社ケイエスエス/テイチク株式会社/株式会社ガスト/株式会社タイトー/株式会社ネクサス インターラクト/株式会社ダズ/株式会社フロム・ソフトウェア/東芝EMI株式会社/株式会社小学館プロダクション/株式会社クールキッズ/株式会社アリカ/株式会社カプコン/日本クリエイト株式会社/株式会社ビクター インタラクティブソフトウェア/ヒューマン株式会社/株式会社TEN研究所/株式会社ソフトオフィス/株式会社デジタルウェイブ ■出版業務 望月紹良/関根隆之 ■広告営業 大野真/松村道治/小林健太郎/原川朗広/高橋利恵/松尾誠 ■雑誌営業 井上大介

AD INDEX

株式会社エクシング ・・・・・・・・・・・・・・・・表4
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ・・表3
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ・・表2
株式会社スクウェア ・・・・・・・・・・・・・・・8〜9
パイオニアLDC株式会社 ・・・・・・・・・・・10〜11
日本クリエイト株式会社 ・・・・・・・・・・・・・87

TECHプレイステーションは、今号をもって休刊することとなりました。短い間でしたが、ご愛読いただけたことを深く感謝し、御礼申し上げます。

アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。

Q1.本誌71ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

Q2.いままで1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?

Q3.これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが1番期待しているものはなんですか?

Q4.あなたが持っているのは次のうちどれですか?
1.プレイステーション
2.サターン
3.ファミコン
4.スーパーファミコン
5.NINTENDO64
6.ゲームボーイ
7.メガドライブ
8.ネオジオまたはネオジオCD
9.PC-FX
10.パソコン

Q5.今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)
1.表紙
2.特集 フロントミッション セカンド
3.HOT NEWS チョコボの不思議なダンジョン
4.HOT NEWS ワールドネバーランド&オーバーブラッド2
5.HOT NEWS 風のノータム
6.HOT NEWS 熱砂の惑星
7.NewSoft リンダキューブ アゲイン
8.NewSoft My Dream 〜ON AIRが待てなくて〜
9.NewSoft 栄光のセントアンドリュース
10.NewSoft 火竜娘 -柳 判官- -高 悠環-
11.NewSoft ラグナキュール
12.NewSoft Carnage Heart EZ
13.NewSoft レシプロヒート5000
14.NewSoft ウキウキ釣り天国
15.NewSoft Stressless Lesson:LesLes〜れすれす〜
16.NewSoft ぱすてるみゅーず
17.NewSoft どきどきシャッターチャンス
18.NewSoft フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜
19.TechGameProject ゲーマーズコロシアム
20.TechGameProject マスター・オブ・モンスターズ アナザーストーリー
21.TechGameProject Formula 1 97発売記念タイムアタックコンテスト
22.TechGameProject すきっちコナミ
23.TechGameProject カぶ魂!!
24.TechGameProject NAMCOに首ったけ!
25.TechGameProject TAITO ZUNTATA SOUND ROOM
26.TechGameProject 武士道を極める!
27.TechGameProject 海腹川背・旬テクニック講座
28.TechGameProject トゥームレイダー2
29.TechGameProject NOëL 〜ラ・ネージュ〜
30.TechGameProject メビウスリンク3D
31.PS.アイラブユー
32.コミックレビュー 同級生2/楠桂
33.コミックレビュー 同級生2/大橋薫
34.コミックレビュー タイムクライシス/MEIMU
35.コミックレビュー タイムクライシス/ひふみ
36.時にはデジタルなお話を 北久保弘之
37.時にはデジタルなお話を 近藤敏信
38.時にはデジタルなお話を 杉山一郎
39.時にはデジタルなお話を 桝田省治
40.時にはデジタルなお話を すぎやま現象
41.時にはデジタルなお話を 南原 順
42.時にはデジタルなお話を OGR(ZUNTATA)
43.時にはデジタルなお話を 浅田葉子
44.CD-ROMマニュアル
45.インフォメーション&新作発売スケジュール
46.なし

Q6.今号でつまらなかった記事は?(いくつでも) Q.5の項目から選んでください

Q7.今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも)
1.『栄光のセントアンドリュース』体験版
2.『Stressless Lesson:LesLes〜れすれす〜』体験版
3.『Carnage Heart EZ』体験版
4.『フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜』体験版
5.『ぱすてるみゅーず』体験版
6.『リンダキューブ アゲイン』体験版
7.『ウキウキ釣り天国 〜人魚伝説の謎〜』体験版
8.『レシプロヒート5000』体験版
9.『どきどきシャッターチャンス★〜恋のパズルを組み立てて♥〜』体験版
10.『My Dream 〜ON AIRが待てなくて〜』体験版
11.『ラグナキュール』体験版
12.『B線上のアリス』ムービー
13.『トラ! トラ! トラ!』ムービー
14.『火竜娘』ムービー
15.『サイドワインダー2』ムービー
16.『タクティクスオウガ』ムービー
17.『攻殻機動隊』テレビコマーシャルムービー
18.『ストリートファイターEX plus α』データ
19.『週間プロレス監修プロレス戦国伝』データ
20.『くるくるぱにっく』データ
21.『クロックタワー2』データ
22.『SANKYOフィーバー』データ
23.『キングスフィールド2』データ
24.『キングスフィールド3』データ
25.『アークザラッド2』データ
26.『マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術師〜』データ
27.『ソウルエッジ』データ
28.『甲子園V』データ
29.『トバル2』データ
30.『闘魂烈伝』データ
31.『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』データ
32.『海腹川背・旬テクニック講座』データ
33.『DEEP SEA ADVENTURE』攻略ムービー
34.『3Dシューティングツクール』コースデータ
35.『カルネージハート』データ
36.『ZUNTATA SOUND ROOM』
37.『マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-』アナザーストーリー
38.なし

Q8.今号でつまらなかったCD-ROM番組は?(いくつでも) Q.7の項目から選んでください

Q9.あなたの性別は?
1.男
2.女

Q10.あなたのご職業は?
1.小学生未満
2.小学生
3.中学生
4.高校生
5.予備校生
6.大学生・大学院生
7.短大生・専門学校生
8.会社勤務
9.自営業
10.主婦
11.フリーター
12.そのほか

ご協力ありがとうございました。

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

151 24

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 10月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌86ページにあります。

氏　名

フリガナ

年齢　　歳

郵便番号　〒　-

住　所　都道府県　市区郡

電話番号　(　)　-

Q1. 本誌71ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

Q2. 1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか？

Q3. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが1番期待しているものはなんですか？

TECH PlayStation 10月号アンケートはがき

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

Q4. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Q5. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46

Q6. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)
Q.5の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46

Q7. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

Q8. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)
Q.7の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

Q9. あなたの性別は？　男 1　女 2

Q10. あなたのご職業は？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

お便りコーナー

声優の世界を目指す8人の女の子を描いたシミュレーションゲーム。プレイヤーは出版社の記者として、声優養成所を取材した事から、彼女たちの成長を見守ることになる…。アドバイスや様々な情報を与え、彼女たちが得た情報等によってイベントが発生。さて、それぞれの将来は…？声優業界でも第一線で活躍している辻谷耕史氏、西村朋紘氏が企画原案。また、シナリオ等も手掛け、笑いあり、涙ありのリアリティ溢れるサクセスストーリーが展開！各キャラクタに3タイプの声優キャストが選べるマルチキャスティング採用！参加声優は総勢36名！！キャラクタデザインには今井ひづるさんを起用！ぞうご期待！

購入者特典

「MyDream～OnAirが待てなくて～」（商品）に封入されているアンケートハガキを詳細に記入し、400円分の切手（送料&手数料）を同封の上、封書でお送りいただいた方に、もれなく声優19名のサイン入りオリジナルクリアファイルをプレゼント!!
また、400円分の切手同封の上、ラジオ特番で発表されるキーワードを商品封入のアンケートハガキの感想欄に記入して、封書でお送りいただいた方には、さらに素敵な商品を追加プレゼント!
何がもらえるかは番組を聞いてのお楽しみ!!
応募期間:'97年10月6日（月）当日消印有効

ラジオ特番【My Dream Special～毎度おおきに～（仮）】
MyDreamの魅力について・制作秘話・爆笑トークを交えながら贈るスペシャル番組!
出演予定:VAL Project（辻谷耕史、西村朋紘、立木文彦、玉川紗己子）
友情出演　小森まなみ　その他 豪華ゲスト
★ラジオ大阪1314kHz 9月19日（金）20:30～21:30
★ラジオ日本1422kHz 9月19日（金）22:30～24:00

サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ
Music CD "My Dream～On Airが待てなくて"
10月1日発売 ¥2,548（税込定価）
発売:ボニーキャニオン サイトロン・レーベル

私たちの夢、育ててください

My Dream
～On Airが待てなくて～
マイ・ドリーム

9月18日発売予定
価格6,800円（税別）

豪華声優陣！ 総勢36名!!

井上喜久子　折笠　愛　かないみか　小森まなみ　高野直子　田中真弓　玉川紗己子　TARAKO

な　お　長沢美樹　野沢雅子　畠山美和子　久川　綾　日高のり子　平松晶子　渕崎ゆり子

松井菜桜子　松本梨香　三石琴乃　宮村優子　横山智佐

青森　伸　飯塚昭三　大森章督
喜多川拓郎　斎藤茂一　陶山章央
高田べん　立木文彦　辻谷耕史
西村朋紘　槇　大輔　目黒裕一
森久保祥太郎　吉野裕行　若本規夫
（敬称略、50音順）

NIHON CREATE
日本クリエイト株式会社
〒581　大阪府八尾市桜ケ丘1丁目88番地　TEL.0729-90-2525

©日本クリエイト　※ディスプレイを見ていて倒れたり、発作を起こしたことのある方は商品の購入前に必ず医師にご相談ください。
※長時間画面を見続けると視力が低下したり、人体に悪影響を及ぼすことがあります。必ず1時間毎に充分に休憩をとってください。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

PlayStation™

彼女の中の100のケダモノ

イラスト／カナビス

AGAIN

リンダキューブ アゲイン

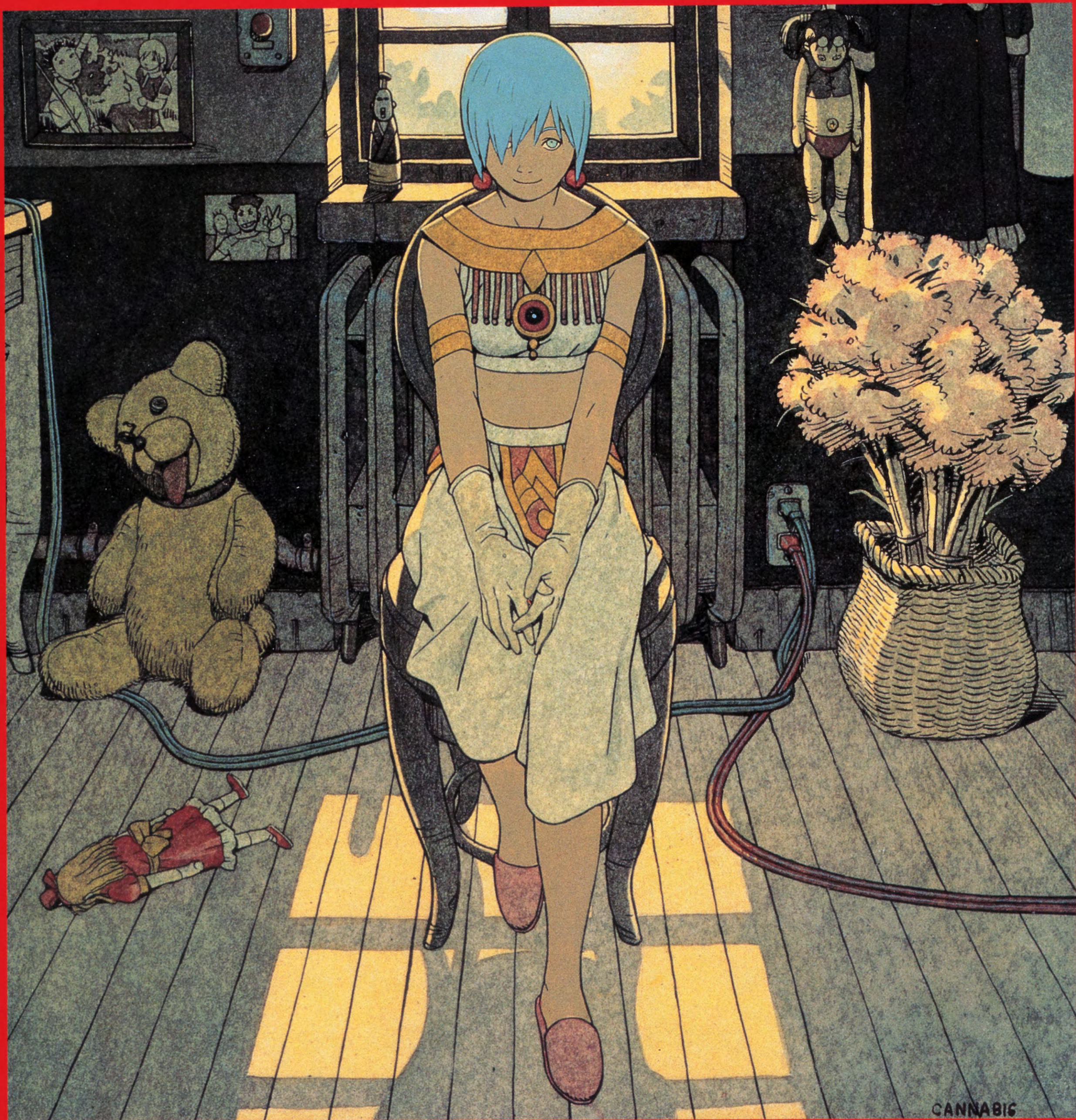
Linda 3™

サイコスリラー＋ハンティングRPG

1997年9月25日発売 標準価格5,800円(税抜)

SCPS10039

ゲームデザイン／桝田省治



彼女の中の100の

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

©Sony Computer Entertainment Inc.
under license from Alfa System,
MARS and NEC Home Electronics, Ltd.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
03-3475-7444

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

プレイステーション・10月号
平成9年10月1日発行
発行人／橋本孝久
編集人／河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111（大代表）
☎03-5351-8366（編集部）
定価980円（本体933円）

Printed in Japan 大日本印刷

T1106439100980

雑誌06439-10